

**PENINGKATAN PERHATIAN SISWA PADA PROSES
PEMBELAJARAN KELAS III MELALUI PERMAINAN *ICEBREAKING*
DI SD NEGERI GEMBONGAN KECAMATAN SENTOLO
KABUPATEN KULON PROGO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Miftahur Reza Irachmat
NIM 10108244061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2015**


PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATKAN PERHATIAN SISWA PADA PROSES PEMBELAJARAN KELAS III MELALUI PERMAINAN *ICEBREAKING* DI SD NEGERI GEMBONGAN KECAMATAN SENTOLO KABUPATEN KULON PROGO” yang disusun oleh Miftahur Reza Irachmat, NIM 10108244061 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 27 November 2014

Pembimbing I

Pembimbing II,


Drs. Sudarmanto, M. Kes.

NIP. 19570508 198303 1 001


Aprilia Tina Lidyasari, M. Pd.

NIP. 19820425 200501 2 001



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 27 November 2014
Yang menyatakan,



Miftahur Reza Irachmat
NIM 10108244061

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN PERHATIAN SISWA PADA PROSES PEMBELAJARAN KELAS III MELALUI PERMAINAN *ICEBREAKING* DI SD NEGERI GEMBONGAN KECAMATAN SENTOLO KABUPATEN KULON PROGO" yang disusun oleh Miftahur Reza Irachmat, NIM 10108244061 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 19 Desember 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Sudarmanto, M. Kes.	Ketua Penguji		12-12-2015
Septia Sugiarsih, M. Pd.	Sekretaris Penguji		09-01-2016
Dr. Suwarjo, M. Si.	Penguji Utama		09-01-2015
Aprilia Tina Lidyasari, M. Pd.	Penguji Pendamping		12-01-2015

Yogyakarta, 15 JAN 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Tidak ada yang mudah kecuali apa yang Allah menjadikannya mudah, dan Allah dapat mengubah yang sulit menjadi mudah bila Allah menghendaki.”

“Ya Allah lapangkanlah dadaku mudahkanlah untukku urusanku, dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku agar mereka mengerti perkataanku.”

(Terjemahan Q.S. Taahaa: 25-28)

“Menabur kegembiraan dan keceriaan pada anak akan membuatnya mampu mengaktualisasikan kemampuannya dalam bentuk yang sempurna”

(Tate Qomaruddin)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta terima kasih atas doa, cinta, kasih sayang, dan segala pengorbanan.
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Agama, Nusa, dan Bangsa.

**PENINGKATAN PERHATIAN SISWA PADA PROSES
PEMBELAJARAN KELAS III MELALUI PERMAINAN *ICEBREAKING*
DI SD NEGERI GEMBONGAN KECAMATAN SENTOLO
KABUPATEN KULON PROGO**

Oleh
Miftahur Reza Irachmat
NIM 10108244061

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa pada proses pembelajaran kelas III SD Negeri Gembongan, Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo dengan menerapkan permainan *icebreaking*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Desain penelitian menggunakan desain Kurt Lewin yang terdiri atas perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri Gembongan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala perhatian siswa dan observasi perhatian siswa. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data skala perhatian siswa dan deskriptif kualitatif untuk menganalisis hasil observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *icebreaking* dapat meningkatkan perhatian siswa kelas III SD Negeri Gembongan, Kulon Progo. Pada pratindakan, rata-rata skor perhatian siswa 52,4 (kategori sedang) dan hanya 4 dari 21 siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi. Siklus I rata-rata skor perhatian siswa meningkat menjadi 71 (kategori tinggi) dan terdapat 15 siswa dari 20 siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi. Pada siklus II rata-rata skor perhatian siswa meningkat lagi menjadi 83 (kategori sangat tinggi). Penelitian berhenti pada siklus II karena hasil yang diperoleh pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 90% siswa kelas III memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi.

Kata kunci: perhatian, permainan *icebreaking*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugraahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Perhatian Siswa pada Proses Pembelajaran Kelas III melalui Permainan *Icebreaking* di SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo”.

Skripsi ini diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi pada Program Studi PGSD
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar (PPSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Sudarmanto, M.Kes. sebagai pembimbing I, Ibu Aprilia Tina Lidyasari, M.Pd. sebagai pembimbing II, dan Ibu Haryani, M.Pd. sebagai *expert judgement* yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Kepala Sekolah dan Ibu Guru Kelas III SD Negeri Gembongan yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
6. Siswa-siswi Kelas III SD Negeri Gembongan yang telah berpartisipasi dalam penelitian.
7. Kedua orangtua tercinta, Bapak Agus Irachmad dan Ibu Alfiyah yang selalu mendoakan, memotivasi, dan memberikan dorongan baik moril maupun materiil.

Kakakku Farikhah Arinda Rachmat dan Adikku Magfirah Rosna Dila Rachmat yang selalu memberi dukungan dalam bentuk material maupun emosional.

9. Yunita Dwi Rukmana yang selalu memberi dukungan dalam bentuk material maupun emosional.
10. Semua teman-temanku khususnya kelas F PGSD Kampus Wates angkatan 2010 yang selalu memberikan semangat.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir skripsi ini masih jauh dari sempurna, mengingat kemampuan maupun pengetahuan yang penulis miliki masih sangat terbatas. Kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 27 November 2014

Penulis



Miftahur Reza Irachmat
NIM 10108244061

DAFTAR ISI

	hal
JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Masalah.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional Variabel.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Perhatian	9
1. Definisi Perhatian.....	9
2. Macam-macam Perhatian.....	10

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perhatian	15
4. Perhatian siswa dalam pembelajaran	20
B. Permainan <i>Icebreaking</i>	24
1. Pengertian <i>Icebreaking</i>	24
2. Pentingnya permainan <i>Icebreaking</i> dalam Pembelajaran	25
3. Jenis-jenis Permainan <i>Icebreaking</i> dalam Pembelajaran	26
4. Prinsip-prinsip Permainan <i>Icebreaking</i> dalam Pembelajaran	30
C. Proses Pembelajaran Kelas III SD	32
1. Proses Pembelajaran	32
2. Materi Pembelajaran	35
D. Karakteristik Perkembangan Siswa SD	36
E. Penelitian yang Relevan.....	39
F. Kerangka Pikir	40
G. Hipotesis Tindakan	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	43
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	43
C. Waktu dan Setting Penelitian.....	44
D. Model Penelitian	44
1. Perencanaan (<i>plan</i>).....	45
2. Tindakan(<i>act</i>).....	46
3. Observasi (<i>observe</i>)	46
4. Refleksi (<i>reflect</i>)	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
1. Observasi.....	47
2. Skala.....	47
F. Instrumen Penelitian	48
1. Lembar Observasi Perhatian Siswa.....	48

2. Lembar Observasi Guru	49
3. Skala Perhatian Siswa	50
G. Teknik Analisis Data.....	51
H. Indikator Keberhasilan Penelitian.....	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
1. Kondisi Awal Pra Siklus.....	54
2. Siklus I	56
a. Siklus I	56
1) Perencanaan	56
2) Tindakan	56
3) Observasi.....	61
4) Refleksi Siklus I.....	68
b. Siklus II	68
1) Perencanaan	68
2) Tindakan	69
3) Observasi.....	74
4) Refleksi Siklus II.....	80
B. Pembahasan.....	81
C. Keterbatasan Penelitian.....	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	85
B. Saran	86

DAFTAR PUSTAKA	88
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	91
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Perhatian Siswa	49
Tabel 2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Penerapan Permainan <i>Icebreaking</i> Oleh Guru.....	50
Tabel 3. Kisi-kisi Skala Perhatian Siswa.....	51
Tabel 4. Kategori Skor Pehatian Siswa	53
Tabel 5. Hasil Perolehan Skor Skala Perhatian Siswa pada Pratindakan..	55
Tabel 6. Hasil Perolehan Skor Skala Perhatian Siswa pada Siklus I	64
Tabel 7. Perbandingan Skor Skala Perhatian Siswa pada Pratindakan dan Siklus I.....	66
Tabel 8. Hasil Refleksi Siklus I.....	68
Tabel 9. Hasil Perolehan Skor Skala Perhatian Siswa pada Siklus II....	78
Tabel 10. Perbandingan Skor Skala Perhatian Siswa pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II	79

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Bagan Skematis Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 2. Alur Model Kurt Lewin	44
Gambar 3. Foto Siswa menyanyikan Lagu Motivasi.....	185
Gambar 4. Foto Siswa Mensimulasikan Yel-yel Model Interaktif.....	185
Gambar 5. Foto Siswa Mendengarkan Guru Menjelaskan Materi	185
Gambar 6. Foto Siswa Sedang Mensimulasikan Permainan <i>Icebreaking</i> Jenis Tepuk Tangan	186
Gambar 7. Foto Siswa Melakukan Permainan <i>Icebreaking</i> Jenis Gerak Badan Yang Disisipkan Kedalam Cerita	186
Gambar 8. Foto siswa berdiskusi kelompok mengerjakan LKS.....	186
Gambar 9. Foto Siswa Menyanyikan Yel-yel Kelompok Saat Presentasi Kelompok.....	187
Gambar 10. Foto guru melakukan peneguran kepada siswa yang rame.....	187
Gambar 11. Foto siswa mengisi Skala perhatian.....	187
Gambar 12. Nomor Absensi Siswa.....	188
Gambar 13. Foto Siswa Menyanyikan Lagu Motivasi	188
Gambar 14. Foto Siswa menonton video mengenai lingkungan sehat dan tidak sehat	188
Gambar 15. Foto Siswa mendengarkan dan memperhatikan ketika guru menjelaskan materi	189
Gambar 16. Foto Siswa Melakukan Tepuk LKS.....	189
Gambar 17. Foto Siswa Melakukan Diskusi Kelompok	189
Gambar 18. Foto Siswa Menampilkan Yel-yel Saat Presentasi Kelompok..	190
Gambar 19. Foto Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi.....	190
Gambar 20. Foto Siswa Melakukan Tepuk Semangat Sebelum Pulang Sekolah.....	190
Gambar 21. Foto Guru Mengajak Siswa Untuk Menyanyikan Lagu	191

Gambar 22. Foto Guru Mensimulasikan Permainan <i>Icebreaking</i> Secara Spontan Model Interaktif Yel-yel	191
Gambar 23. Foto Siswa Terlihat Tenang Saat Guru Menjelaskan Materi....	191
Gambar 24. Foto Siswa maju untuk mengerjakan soal di papan tulis.....	192
Gambar 25. Foto Guru Menegur Siswa yang Mengobrol Saat Kegiatan Presentasi Kelompok	192
Gambar 26. Foto Guru Melakukan Tanya Jawab Mengenai Materi	192
Gambar 27. Foto Melakukan Tepuk Prestasi Sebelum mengerjakan Soal Evaluasi.....	193
Gambar 28. Foto siswa mengisi Skala perhatian.....	193

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat-surat Penelitian	92
Lampiran 2. RPP Siklus I.....	98
Lampiran 3. RPP Siklus II.....	118
Lampiran 4. Data Hasil Evaluasi Siswa Siklus I dan II	138
Lampiran 5. Hasil Evaluasi Siswa Siklus I dan II.....	143
Lampiran 6. Instrumen Penelitian	149
Lampiran 7. Hasil Rekapitulasi Data Penelitian	155
Lampiran 8. Hasil Lembar Observasi Guru	163
Lampiran 9. Hasil Skala Perhatian Siswa	168
Lampiran 10. Hasil Lembar Observasi Perhatian Siswa.....	175
Lampiran 11. Foto-foto Kegiatan Penelitian.....	184

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia bertujuan mengembangkan dan menggali semua potensi serta kecerdasan yang dimiliki peserta didik. Hal ini sesuai UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 butir 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian, dalam pengembangan potensi siswa salah satunya memerlukan perencanaan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif.

Proses belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 20) merupakan hal yang dialami oleh siswa, suatu respons terhadap segala acara pembelajaran yang diprogramkan oleh guru. Selama proses pembelajaran, guru hendaknya meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Meningkatnya kemampuan-kemampuan tersebut memerlukan minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik perlu menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kegiatan belajar mengajar tidak selalu berjalan dengan lancar, salah satu hambatan yang seringkali muncul adalah kurangnya perhatian siswa

selama proses pembelajaran. Hal ini didukung pendapat Abdul Hadis (2006: 2) bahwa dalam proses pembelajaran di kelas guru sering menghadapi siswa yang mengalami gangguan perhatian sehingga siswa tersebut kurang dapat memusatkan perhatiannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, memusatkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar.

Perhatian merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Sugihartono dkk (2007: 76) menyebutkan bahwa perhatian merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi belajar karena dengan adanya perhatian, siswa akan tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal senada dilontarkan Gage dan Berliner dalam (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 42) perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar karena tanpa adanya perhatian tidak mungkin terjadi proses pembelajaran. Oleh karena itu, perhatian hendaknya dimiliki siswa selama proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran guru berperan aktif dalam melakukan pembelajaran yang menyenangkan guna menarik perhatian siswa. Karena, apabila proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menyenangkan maka akan timbul rasa senang belajar pada diri siswa. Begitu juga sebaliknya, jika guru tidak dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan maka akan timbul rasa malas dan jenuh pada diri siswa. Slameto (2010: 57) menyatakan bahwa perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan materi yang diminati siswa. Kegiatan

yang diminati siswa, maka akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Selanjutnya Baharuddin (2007: 178) menyebutkan bahwa perhatian sangat dipengaruhi oleh perasaan dan suasana hati, serta ditentukan oleh kemauan. Dengan demikian, semakin tinggi intensitas perhatian siswa pada suatu kegiatan, semakin sukses kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Terkait dengan perhatian, banyak kasus yang terjadi di SD Negeri Gembongan. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Februari 2014 selama dua pertemuan di kelas II (sekarang naik kelas III), peneliti menemukan beberapa kondisi yang tidak mendukung dalam proses pembelajaran, diantaranya: Pertama, kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan materi pelajaran, siswa lebih asyik dengan aktivitasnya sendiri seperti menggambar di buku tulis, dan mengobrol dengan teman sebangku.

Kedua, suasana kegiatan belajar mengajar kurang menarik. Hal ini terlihat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa ramai, jenuh dan bosan saat guru menyampaikan materi. Hal ini terlihat rendahnya antusias siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Guru seharusnya memberikan pembelajaran yang bervariasi seperti memberikan selingan menyanyikan lagu atau memberikan yel-yel saat proses pembelajaran. Ketiga, kurangnya semangat belajar siswa. Hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung siswa terlihat merasa mengantuk dan kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran dari guru, seharusnya dalam proses pembelajaran guru memberikan nuansa yang menggembirakan. Keempat, guru belum pernah menggunakan permainan

icebreaking dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru belum mengerti manfaat menyisipkan permainan *icebreaking* dalam proses pembelajaran.

Permasalahan-permasalahan di atas mengindikasikan kurangnya perhatian siswa saat guru mengajar. Mencermati permasalahan-permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan perhatian siswa. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan untuk membantu permasalahan tersebut adalah melalui permainan *icebreaking* yang disisipkan dalam proses pembelajaran. Melalui permainan *icebreaking* diharapkan suasana pada proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan guru saat pembelajaran menjadi aktif dan termotivasi untuk belajar. Apabila siswa dapat menjaga konsentrasi dan perhatiannya dengan baik maka siswa dapat memahami materi pada kegiatan belajar mengajar.

Darmansyah dalam (Sunarto, 2012: 4) menjelaskan bahwa hasil penelitian dalam pembelajaran pada dekade terakhir mengungkapkan bahwa belajar akan lebih efektif, jika siswa dalam keadaan gembira. Menurut M. Said dalam (Sunarto, 2012: 2) bahwa *icebreaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebakuan dalam kelompok. Tujuan yang akan dicapai yaitu memecah kebakuan suasana, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Permainan *icebreaking* dapat dilakukan dengan

menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, bernyanyi, bermain dan sebagainya. Dengan demikian, konsentrasi dan perhatian siswa menjadi terfokus kembali.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Endah Fitriana Puji Rahayu (2013) SD Negeri 2 Gayamsari Semarang menunjukkan bahwa penggunaan *icebreaking* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika. Hasil dari penelitian tersebut diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen sebesar 76,02 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok kontrol yaitu 69,71, juga didapatkan nilai rata-rata skala psikologis kelompok eksperimen yaitu 87 yang berarti mencapai kriteria motivasi belajar siswa pada kategori tinggi. Berdasarkan uraian diatas peneliti berharap agar permainan *icebreaking* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan mengatasi permasalahan yang ada di kelas III SD Negeri Gembongan sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian yang dilakukan di kelas III SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulonprogo dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi.
2. Suasana kegiatan belajar mengajar kurang menarik.
3. Kurangnya semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Guru belum pernah menggunakan permainan *icebreaking* dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan penelitian mengenai perbaikan perhatian siswa kelas III terhadap proses pembelajaran melalui permainan *icebreaking* di SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulonprogo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah serta pembatasan masalah, maka dalam penelitian ini dapat ditarik rumusan masalah yaitu: “Bagaimana meningkatkan perhatian siswa melalui permainan *icebreaking* pada proses pembelajaran kelas III SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulonprogo?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran kelas III SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulonprogo melalui permainan *icebreaking*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di kelas III SD Negeri Gembongan, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulonprogo ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis:

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi terkait dengan pembelajaran melalui permainan *icebreaking* untuk meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

2. Secara Praktis:

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan perhatian siswa.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan untuk mempertimbangkan untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.
- 3) Memberikan wawasan mengenai penggunaan permainan *icebreaking* dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, pada proses pembelajaran khususnya perhatian siswa akan meningkat. Dengan meningkatnya perhatian siswa, konsentrasi belajar siswa akan meningkat dan prestasi belajar siswa juga akan meningkat.

c. Bagi Kepala Sekolah

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengaplikasikan permainan *icebreaking* dalam proses pembelajaran sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk siswa kelas rendah dan tinggi.

G. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan *icebreaking*

Icebreaking adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi mengubah suasana kejenuhan dan membosankan menjadi suasana yang menyenangkan dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Jenis *icebreaking* yang digunakan dalam penelitian ini adalah yel-yel, tepuk tangan, lagu, gerak badan dan audio visual.

2. Perhatian siswa dalam proses pembelajaran

Perhatian siswa dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa untuk memusatkan konsentrasi dalam mendengarkan dan mencermati apa yang disampaikan guru terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung pada siswa kelas III.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Perhatian Siswa

1. Definisi Perhatian

Perhatian memiliki beberapa definisi. Menurut Dakir dalam (Makmun Khairani, 2013: 154) perhatian adalah keaktifan peningkatan kesadaran dalam pemusatannya kepada barang sesuatu baik di dalam maupun di luar diri kita. Sedangkan perhatian menurut Sumadi Suryabrata (2008: 14) merupakan pemusatan tenaga psikis yang tertuju kepada suatu objek. Jadi, perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju kepada suatu objek baik di dalam maupun di luar kita. Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan Baharudin (2007: 178) perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktifitas individu yang ditunjukkan kepada sekumpulan objek.

Hendra Surya (2009: 3) menyatakan bahwa perhatian merupakan proses pemusatan pengeralan aktivitas tenaga psikis (pikiran) dan fisik terutama indra serta gerakan tubuh pada fokus tertentu. Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perhatian merupakan suatu aktivitas untuk memusatkan tenaga psikis atau pikiran dan fisik terhadap suatu objek. Perhatian siswa dalam proses pembelajaran yaitu aktivitas siswa untuk memusatkan konsentrasi dalam mendengarkan dan mencermati apa yang disampaikan guru terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

2. Macam-macam Perhatian

Abdul Hadis (2006: 23) menjelaskan bahwa perhatian belajar siswa pada umumnya dibagi atas beberapa macam.

a. Perhatian belajar Intensif

Perhatian yang mendalam yang dimiliki siswa pada saat melakukan aktivitas belajar. Siswa yang memiliki perhatian intensif akan lebih mudah memahami, mengetahui, dan menguasai materi pelajaran. Perhatian belajar intensif cenderung menunjukkan sikap gejala tekun dan ulet dalam melakukan aktivitas belajar.

b. Perhatian belajar spontan

Perhatian belajar yang terjadi seketika karena siswa mendapatkan rangsangan yang juga sifatnya tiba-tiba. Perhatian ini cenderung mudah terpengaruh oleh rangsangan yang muncul tiba-tiba dan seketika.

c. Perhatian belajar dipaksakan

Perhatian belajar yang sengaja ditimbulkan pada diri siswa. Perhatian jenis ini cenderung menunjukkan sikap dan perilaku belajar konsentratif dalam melakukan aktivitas belajar, ditandai dengan siswa selalu berusaha untuk menguasai materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru.

d. Perhatian terpusat

Perhatian belajar yang dimiliki siswa yang memusat atau terfokus kepada objek yang dipelajari. Perhatian belajar tipe ini, siswa akan

mudah memahami materi dan menguasai materi pelajaran secara tepat dalam waktu yang relatif singkat.

e. Perhatian distributif

Perhatian distributif adalah perhatian belajar yang sifatnya menyebar yang dimiliki siswa. Perhatian ini cenderung mudah terpengaruh oleh berbagai rangsangan yang datang dari luar saat dirinya sedang melakukan aktivitas belajar.

f. Perhatian campuran

Perhatian belajar yang sifatnya gabungan antara perhatian belajar memusat atau terfokus kepada suatu objek yang dipelajari dengan perhatian distributif yang menyebar ke beberapa objek belajar.

Sedangkan Abu Ahmadi dan M. Umar (1992: 108-110) menyebutkan bahwa ada beberapa macam perhatian, antara lain:

a. Perhatian Spontan dan Disengaja

Perhatian spontan, disebut juga perhatian asli atau perhatian langsung, adalah perhatian yang timbul dari diri sendiri karena tertarik pada sesuatu dan tidak didorong oleh kemauan. Perhatian disengaja adalah perhatian yang timbulnya didorong oleh kemauan karena adanya tujuan tertentu.

b. Perhatian Statis dan Dinamis

Perhatian statis adalah perhatian yang tetap terhadap sesuatu. Ada orang yang dapat mencurahkan perhatiannya pada sesuatu seolah-olah tidak

berkurang kekuatannya. Dengan perhatian tetap, maka seseorang dapat melakukan sesuatu dengan perhatian yang kuat.

Perhatian dinamis adalah perhatian yang mudah berubah-ubah, mudah bergerak, mudah berpindah dari objek yang satu ke objek yang lain. Supaya perhatian seseorang terhadap sesuatu tetap kuat, maka tiap-tiap kali perlu diberi perangsang baru.

c. Perhatian Konsentratif dan Distributif

Perhatian konsentratif (perhatian memusat), yaitu perhatian yang hanya ditujukan pada satu objek (masalah) tertentu. Sifat konsentratif itu umumnya tetap kukuh dan kuat, tidak mudah memindahkan perhatiannya ke objek lain. Perhatian distributif (perhatian terbagi-bagi) dengan sifat distributif seseorang dapat membagi-bagi perhatiannya pada beberapa arah dengan sekali jalan/ dalam waktu yang bersamaan.

d. Perhatian Sempit dan Luas

Perhatian sempit adalah perhatian yang memusat pada suatu objek yang terbatas, sekalipun berada dalam lingkungan ramai. Perhatian luas adalah perhatian yang tidak dapat mengarahkan pada hal-hal tertentu, mudah terangsang dan mudah mencurahkan jiwanya pada hal-hal yang baru.

e. Perhatian Fiktif dan Fluktuatif

Perhatian fiktif (melekat) adalah perhatian yang mudah dipusatkan pada suatu hal dan perhatiannya dapat melekat lama pada objeknya. Seseorang yang perhatiannya melekat, biasa teliti sekali dalam mengamati

sesuatu, bagian-bagiannya dapat ditangkap, dan apa yang dilihatnya dapat diuraikan secara objektif.

Perhatian fluktuatif (bergelombang) perhatian yang tidak dapat dipusatkan pada suatu hal akan tetapi perhatian pada bermacam-macam hal. Perhatian ini bersifat subjektif atau melekat pada hal-hal yang dirasa penting bagi dirinya.

Bimo Walgito (1980: 112-113) mengemukakan beberapa macam perhatian sesuai dari segi mana perhatian akan ditinjau, antara lain:

- a. Ditinjau dari segi timbulnya perhatian, perhatian dapat dibedakan atas perhatian spontan dan perhatian tidak spontan.
 - 1) Perhatian spontan, yaitu perhatian yang timbul dengan sendirinya, timbul dengan secara spontan. Perhatian ini erat hubungannya dengan minat individu. Apabila individu telah mempunyai minat terhadap suatu objek, maka terhadap objek itu biasanya timbul perhatian yang spontan, secara otomatis perhatian itu akan timbul.
 - 2) Perhatian tidak spontan, yaitu perhatian yang ditimbulkan dengan sengaja, karena itu harus ada kemauan untuk menimbulkannya.
- b. Dilihat dari banyaknya objek yang dapat dicakup oleh perhatian pada suatu waktu, perhatian dapat dibedakan atas perhatian yang sempit dan perhatian yang luas.
 - 1) Perhatian yang sempit, yaitu perhatian individu pada suatu waktu hanya dapat memperhatikan sedikit objek.

- 2) Perhatian yang luas, yaitu perhatian individu yang pada suatu waktu dapat memperhatikan banyak objek sekaligus.
- c. Sehubungan dengan ini, perhatian dapat juga dibedakan atas perhatian yang terpusat dan perhatian yang terbagi-bagi.
- 1) Perhatian yang terpusat, yaitu individu pada suatu waktu hanya dapat memusatkan perhatiannya pada sesuatu objek. Pada umumnya orang yang mempunyai perhatian yang sempit sejalan dengan perhatian yang terpusat.
 - 2) Perhatian yang terbagi-bagi yaitu individu pada suatu waktu dapat memperhatikan banyak hal atau objek. Pada umumnya anak yang mempunyai perhatian yang luas sejalan dengan perhatian yang terbagi-bagi ini.
- d. Dilihat dari fluktuasi perhatian, maka perhatian dapat dibedakan menjadi perhatian statis dan perhatian dinamis.
- 1) Perhatian yang statis, yaitu individu dalam waktu tertentu perhatiannya dapat tetap tertuju kepada suatu objek. Seseorang yang mempunyai perhatian semacam ini sukar memindahkan perhatiannya dari satu objek ke objek lain.
 - 2) Perhatian yang dinamis, yaitu individu dapat memindahkan perhatiannya secara lincah dari satu objek ke objek lain. Individu yang mempunyai perhatian semacam ini akan mudah memindahkan perhatiannya dari satu objek ke objek lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perhatian yang perlu ditingkatkan adalah perhatian statis, perhatian dinamis, dan perhatian konsentratif karena ketiga jenis perhatian tersebut merupakan hal yang penting untuk menunjang proses pembelajaran sehingga siswa dapat menjaga konsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perhatian

Mohamad Surya (2004: 71-72) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi perhatian, antara lain:

a. Faktor rangsangan

1. Intensitas atau kekuatan rangsangan

Suatu rangsangan yang memiliki intensitas yang lebih tinggi akan lebih menarik perhatian dibandingkan dengan rangsangan yang lebih rendah intensitasnya.

2. *Atractiveness* atau daya tarik

Rangsangan yang sangat berbeda dengan rangsangan lainnya akan mempunyai kekuatan untuk menarik perhatian. Misalnya, Seseorang yang memakai baju merah sendirian berada ditengah bersama dengan orang-orang yang semuanya memakai baju putih, akan lebih menarik perhatian.

3. Perubahan atau pergantian

Rangsangan yang selalu berubah atau berganti, akan lebih menarik perhatian. Misanya, suara guru yang selalu berganti-ganti akan lebih menarik perhatian siswa

4. Keteraturan

Rangsangan yang datang berulang-ulang secara teratur.

Misalnya, jadwal siaran tv atau radio.

5. Suara yang tinggi

Suara yang memiliki getaran yang tinggi akan menimbulkan rangsangan yang berbeda di sekitarnya.

6. Rangsangan yang lazim dan terbiasa

Rangsangan yang sudah terbiasa dihadapi sehari-hari, seperti nama sendiri, nama ibu atau bapak. Misalnya, jika ada pengumuman yang menyebut nama seseorang, maka akan menarik perhatian yang bersangkutan.

7. Isyarat atau tanda

Sesuatu rangsangan yang merupakan tanda terhadap sesuatu rangsangan atau aktivitas. Misalnya, guru menengok jam maka akan menarik perhatian siswa karena merupakan isyarat akan berakhirnya pelajaran.

b. Faktor individu

1. Minat

Minat yaitu seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka kepada suatu rangsangan. Sesuatu yang diminati akan lebih menarik perhatian siswa.

2. Kondisi fisik atau kesehatan

Perhatian akan lebih baik dalam kondisi fisik yang baik. Misalnya, siswa yang sedang memperhatikan lukisan akan lebih sukar pada waktu sakit mata.

3. Keletihan

Dalam keadaan letih, seseorang akan sukar memberikan perhatian kepada suatu perangsang

4. Motivasi

Seseorang yang memiliki motivasi tinggi terhadap suatu aktivitas, akan lebih banyak memberikan perhatian dibandingkan dengan orang yang rendah motivasinya.

5. Kebutuhan perhatian

Seseorang yang merasa perlu untuk memperhatikan sesuatu, akan dengan sendirinya memberikan perhatian lebih banyak

6. Harapan

Perkiraan seseorang terhadap tujuannya akan mendorong orang itu untuk dapat lebih banyak memberikan perhatian.

7. Karakteristik kepribadian

Sifat-sifat pribadi seseorang akan mempengaruhi kualitas perhatiannya terhadap sesuatu. Contohnya: bakat, pengalaman, kecerdasan, dan kebiasaan.

Abu Ahmadi (2009: 146-147) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi perhatian, antara lain:

a. Pembawaan

Adanya pembawaan tertentu yang berhubungan dengan obyek yang direaksi, maka sedikit atau banyak akan timbul perhatian terhadap obyek tertentu.

b. Latihan dan Kebiasaan

Meskipun dirasa tidak ada bakat pembawaan tentang sesuatu bidang, tetapi karena hasil dari latihan/kebiasaan dapat menyebabkan mudah timbulnya perhatian terhadap bidang tersebut.

c. Kebutuhan

Adanya kebutuhan tentang sesuatu memungkinkan timbulnya perhatian terhadap objek tersebut. Kebutuhan merupakan dorongan, sedangkan dorongan itu mempunyai tujuan yang harus dicurahkan.

d. Kewajiban

Kewajiban terkandung tanggung jawab yang harus dipenuhi oleh seseorang yang bersangkutan. Bagi seseorang yang menyadari kewajibannya tidak akan bersikap masa bodoh, tetapi dia akan bertanggung jawab apa yang menjadi kewajibannya dan menjalankan dengan penuh perhatian.

e. Keadaan jasmani

Sehat tidaknya jasmani, segar tidaknya badan sangat mempengaruhi perhatian seseorang terhadap sesuatu objek. Misalnya,

jika badan seseorang dalam keadaan kurang sehat padahal harus menyelesaikan tugas. Maka perhatian seseorang tersebut akan terganggu karena kondisi badan yang kurang sehat.

f. Suasana jiwa

Keadaan batin, perasaan, fantasi, pikiran, dan sebagainya sangat mempengaruhi perhatian seseorang, mungkin dapat membantu, dan sebaliknya dapat juga menghambat.

g. Suasana di sekitar

Adanya bermacam-macam perangsang di sekitar seseorang, seperti kegaduhan, keributan, kekacauan, temperatur, sosial ekonomi, keindahan, dan sebagainya dapat mempengaruhi perhatian seseorang.

h. Kuat tidaknya perangsang dari objek itu sendiri

Berapa kuatnya perangsang yang bersangkutan dengan objek perhatian sangat mempengaruhi perhatian. Apabila objek itu memberikan perangsang yang kuat, kemungkinan perhatiannya terhadap objek itu cukup besar. Sebaliknya, apabila objek itu memberikan perangsang yang lemah, perhatiannya juga tidak begitu besar.

Jadi, salah satu faktor yang paling besar yang mempengaruhi perhatian yaitu suasana jiwa. Suasana jiwa merupakan keadaan batin, perasaan, fantasi, dan pikiran. Dengan demikian, perhatian yang tinggi akan timbul jika suasana jiwa siswa dalam keadaan senang. Sebaliknya, jika suasana jiwa siswa dalam keadaan tidak senang maka timbul kurangnya perhatian terhadap proses pembelajaran.

4. Perhatian Siswa dalam Pembelajaran

Perhatian sangatlah diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi kegiatan belajar mengajar dikatakan efektif jika adanya minat dan perhatian dalam belajar mengajar (Moh. Uzer Usman, 2002: 27). Siswa dianggap memiliki perhatian belajar terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru, jika siswa tersebut memusatkan perhatiannya dengan cara memfokuskan pandangannya ke depan untuk memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru dengan memusatkan kesadaran dan daya jiwanya untuk mengetahui dan memahami materi pelajaran (Abdul Hadis, 2006: 22). Agar siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan, guru dapat senantiasa mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar atau dalam aktivitas pembelajaran. Syaiful Bahri Djamarah (2011: 38) menyebutkan bahwa aktivitas pembelajaran meliputi:

a. Mendengarkan

Setiap siswa yang belajar di sekolah pasti mendengarkan. Dalam mendengarkan apa yang diceramahkan guru, tidak dibenarkan adanya hal-hal yang mengganggu jalannya ceramah. Karena hal itu dapat mengganggu perhatian siswa. Siswa yang memperhatikan pasti berkonsentrasi mendengarkan guru yang sedang menjelaskan. Dan tidak ada kegiatan lain yang mengganggu siswa dalam mendengarkan. Dan bagaimanapun juga gangguan itu pasti ada dan tidak dapat dihilangkan, tetapi dapat dikurangi.

b. Memandang

Memandang adalah mengarahkan penglihatan ke suatu objek. Di dalam kelas, siswa memandang papan tulis yang berisikan tulisan yang baru saja guru tulis. Siswa yang tidak memandang apa yang guru jelaskan dalam papan tulis, maka siswa akan sulit memahami apa yang dimaksud oleh guru. Memandang yang baik yaitu mempertahankan kontak mata terhadap guru.

c. Meraba, membau, dan mencicipi/mengecap

Meraba, membau dan mencicipi merupakan aktivitas yang ditunjukkan siswa melalui indra yang dapat dijadikan sebagai alat untuk kepentingan belajar. Dalam kegiatan praktik pembelajaran, siswa yang memperhatikan dapat mengikuti kegiatan praktik dengan meraba, membau, dan mencicipi agar tahu maksud yang ingin disampaikan.

d. Menulis atau mencatat

Dalam pendidikan tradisional mencatat merupakan aktivitas yang sering dilakukan. Walaupun pada waktu tertentu siswa harus mendengarkan isi ceramah, namun siswa tidak bisa mengabaikan masalah mencatat hal-hal yang dianggap penting. Mencatat merupakan kegiatan siswa yang mempermudah siswa itu sendiri. Untuk memperoleh hasil yang baik, maka mencatat hendaknya dengan kesadaran diri. Siswa dapat mencatat apa yang guru sampaikan.

e. Membaca

Membaca adalah aktivitas belajar yang paling banyak dilakukan selama belajar di sekolah bahkan di perguruan tinggi. Jika belajar adalah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, maka membaca adalah jalan menuju ke pintu ilmu pengetahuan. Tanpa membaca siswa tidak dapat dikatakan belajar. Karena belajar selalu diawali dengan membaca. Membaca dalam hal belajar tidak hanya sekedar membaca sebuah tulisan, akan tetapi juga mengerti maksud dari apa yang siswa baca.

f. Membuat ringkasan dan menggaris bawahi

Ringkasan dapat membantu dalam hal mengingat atau mencari kembali materi dalam buku. Sedangkan membaca dalam hal-hal penting perlu digaris bawahi. Bagi siswa membuat ringkasan ialah menuliskan hal-hal penting yang dalam pembelajaran.

g. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan

Di dalam buku sering dijumpai tabel-tabel, diagram-diagram, ataupun bagan-bagan. Materi non verbal ini sangat berguna bagi siswa dalam mempelajari materi yang relevan. Demikian pula gambar-gambar, peta-peta dan lain-lain dapat menjadi bahan ilustratif yang membantu pemahaman siswa tentang sesuatu hal. Untuk memperjelas suatu materi tertentu, biasanya guru menggunakan bantuan tabel, diagram atau bagan-bagan dalam menyampaikan materi tersebut.

h. Mengingat

Ingatan adalah kemampuan jiwa untuk memasukkan, menyimpan, dan menimbulkan kembali hal-hal yang telah lampau. Perbuatan mengingat jelas sekali terlihat ketika siswa sedang menghafal bahan pelajaran, berupa dalil, kaidah, pengertian, rumus dan sebagainya. Bagi seorang siswa, untuk mata pelajaran tertentu membutuhkan ingatan yang baik. Ingatan tidak hanya satu hari langsung hilang, akan tetapi ingatan yang baik yaitu dapat bertahan hingga lama.

i. Berpikir

Dengan berpikir siswa memperoleh penemuan baru, setidaknya siswa menjadi tahu tentang hubungan antara sesuatu. Berpikir bukanlah sembarang berpikir, tetapi ada taraf tertentu. Siswa yang dapat mengerjakan soal akan tetapi hanya menyalin jawaban teman, maka siswa tersebut belum dapat dikatakan berfikir.

j. Latihan atau praktik

Belajar sambil berbuat termasuk dalam latihan. Latihan termasuk cara yang baik untuk memperkuat ingatan. Dengan banyak latihan kesan-kesan yang diterima lebih fungsional. Dengan demikian, latihan dapat mendukung belajar.

Jadi, aktivitas pembelajaran merupakan aktivitas siswa yang ditunjukkan untuk menaruh perhatian ketika kegiatan belajar mengajar. Aktivitas siswa dalam hal perhatian adalah mendengarkan, memandang, menulis, membaca, dan berpikir.

Siswa yang memiliki perhatian ketika kegiatan belajar mengajar seperti yang diungkapkan oleh Makmun Khairani (2013: 153), biasanya diekspresikan melalui:

1. Dalam melaksanakan perhatian seolah-olah siswa menonjolkan fungsi berpikir.
2. Perhatian terjadi bila siswa mengkonsentrasikan diri pada salah satu indera, dan mengesampingkan masukan-masukan melalui alat indera yang lain.
3. Perhatian merupakan proses aktif dan dinamis bukan pasif dan refleksif.

Perhatian siswa dalam proses pembelajaran yaitu aktivitas siswa untuk memusatkan konsentrasi dalam mendengarkan dan mencermati apa yang disampaikan guru terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Aktivitas yang ditunjukkan di atas merupakan aktivitas belajar siswa untuk memusatkan tenaga psikis atau pikiran dan fisik yang meliputi pemusatan konsentrasi belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran. Aktivitas-aktivitas tersebut digunakan sebagai indikator perhatian siswa dalam penelitian.

B. Permainan *Icebreaking*

1. Pengertian *Icebreaking*

Supriadi dalam Sunarto (2012: 1) *icebreaking* adalah padanan dua kata Inggris yang mengandung makna memecah es. Istilah ini sering dipakai dalam training dengan tujuan menghilangkan kebekuan-kebekuan di antara peserta latihan, sehingga mereka saling mengenal, mengerti dan bisa saling berinteraksi dengan baik antara satu dengan yang lainnya. *Icebreaking* adalah

permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok (M. Said, 2010: 1).

Townsed (2011: 11) menyatakan bahwa *icebreaking* merupakan permainan senam otak sekaligus untuk mengfokuskan peserta didik, permainan ini berfungsi menyegarkan suasana dalam kebekuan, membuat peserta didik rileks, nyaman dan jauh dari kecemasan dalam situasi yang menegangkan. *Icebreaking* menurut Adi Soenarno (2005: 1) adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas. Dari beberapa pendapat yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *icebreaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi mengubah suasana kejenuhan dan membosankan menjadi suasana yang menyenangkan dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

2. Pentingnya Permainan *Icebreaking* Dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran yang serius dan kaku tanpa adanya nuansa kegembiraan akan membuat siswa cepat merasa bosan dan jenuh. Proses pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan untuk meningkatkan perhatian dan tentunya minat belajar siswa akan meningkat. Salah satu cara untuk meningkatkan perhatian siswa adalah menyisipkan permainan *icebreaking* dalam proses pembelajaran. *Icebreaking* dapat dilakukan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, bernyanyi, mendongeng, yel-yel dan bermain.

Icebreaking juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme.

Sunarto (2012: 3) menyatakan bahwa karakteristik *icebreaking* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (sersan), untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). *Icebreaking* bukan menjadi tujuan utama dalam pembelajaran namun merupakan pendukung utama dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah. Begitu pentingnya membangun suasana hati siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Suasana hati yang gembira dan tidak tertekan akan sangat membantu siswa dalam konsentrasi belajar. Dengan konsentrasi belajar yang baik dan lama, maka akan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Maka diharapkan bisa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

3. Jenis- jenis Permainan *Icebreaking* Dalam Pembelajaran

Sunarto (2012: 33-70) menyatakan bahwa jenis-jenis permainan dalam *icebreaking* antara lain :

a. Jenis yel-yel

Jenis yel-yel sangat efektif dalam menyiapkan aspek psikologi siswa untuk siap mengikuti pelajaran, terutama pada awal pembelajaran. Yel-yel juga efektif untuk membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan jenis yel-yel ada 2 model yang digunakan, yaitu:

1) Model mono yel

Mono yel yaitu model yel-yel yang diucapkan sendiri oleh siswa baik secara individu maupun kelompok secara satu arah mulai awal hingga selesai yel diucapkan. Yel-yel ini biasa digunakan siswa dalam kerja kelompok untuk menyemangati kelompoknya untuk maju mempresentasikan hasil kerja kelompok. Salah satu contoh yel-yel model mono yel adalah sebagai berikut:

Mana di mana kelompok paling hebat,
Kelompok paling hebat adalah kelompok satu
Mana di mana kelompok paling dasyat,
Kelompok paling dasyat adalah kelompok satu

2) Model interaktif yel

Interaktif yel yaitu model yel-yel yang diucapkan saling menyaut antara guru dengan siswa atau antara siswa dengan siswa lainnya. Yel-yel ini digunakan untuk memusatkan perhatian siswa. Yel-yel ini cocok digunakan pada siswa kelas rendah karena siswa kelas rendah dalam proses pembelajaran mudah merasakan kejenuhan, mengantuk, dan bosan. Misalnya, ketika guru mengucapkan selamat pagi siswa menjawab dengan mengucapkan kata siap-siap.

b. Jenis tepuk tangan

Selama proses pembelajaran juga dapat diciptakan berbagai macam tepuk tangan yang bisa meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Ada beberapa variasi tepuk tangan, yaitu:

1) Kata balas tepuk

Setiap kata yang terucap oleh guru dijawab siswa dengan tepuk. Adapun jumlah tepuk tergantung kesepakatan bersama antara guru dengan siswa. Misalnya, guru mengucapkan kata IPS siswa menjawab dengan tepuk satu kali.

2) Tepuk balas tepuk

Tepuk di balas tepuk merupakan variasi *icebreaking* jenis tepuk yang mudah, hanya dibutuhkan kesepakatan-kesepakatan dengan siswa tentang model tepuk dan jumlah tepuk ataupun variasi lain yang memungkinkan siswa lebih senang. Misalnya, guru melakukan tepuk dua kali dan siswa membalas dengan tepuk satu kali.

3) Tepuk balas gerak tubuh

Jenis tepuk dibalas gerak tubuh atau gerak tubuh dibalas dengan tepuk menuntut konsentrasi dari siswa, namun mengasyikan untuk dilakukan pada saat proses pembelajaran. Misalnya, tepuk satu kali dijawab dengan memegang kepala.

c. Jenis Lagu

Menyanyikan lagu-lagu dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk memberikan suasana hati yang menyenangkan. Belajar akan lebih semangat apabila disisipkan lagu-lagu ceria yang agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa kelas rendah akan lebih senang jika proses pembelajaran juga disisipkan dengan menyanyikan lagu. Beberapa variasi lagu yang bisa digunakan untuk *icebreaking* dalam pembelajaran:

1) Lagu murni untuk kegembiraan

Hampir semua lagu-lagu ceria bisa digunakan dalam *icebreaking*. Misalnya, menyanyikan lagu balonku dengan merubah semua huruf vokalnya menjadi 'O'.

2) Lagu-lagu gubahan yang berisi materi pelajaran.

Lagu *icebreaking* akan lebih bermakna jika guru bisa mengubah lagu dengan syair berisi materi pelajaran. Biasanya lagu semacam ini digunakan pada sesi akhir pelajaran sebagai kesimpulan. Seperti lagu satu ditambah satu yang bisa digunakan pada pembelajaran matematika.

d. Jenis gerak badan

Jenis *icebreaking* ini bertujuan untuk menggerakkan tubuh setelah beberapa jam berdiam diri dalam aktivitas belajar. Dengan badan bergerak aliran darah akan menjadi lancar kembali, maka proses berpikir akan menjadi segar dan kreatif. Misalnya, guru mengajak siswa melakukan sesuatu seperti rentangkan tangan atau putar pinggang.

e. Jenis audio visual

Jenis audio visual dapat digunakan sebagai *icebreaking*. Jenis ini paling banyak pilihan yang dapat digunakan pada proses pembelajaran, baik di awal, inti maupun akhir proses pembelajaran. Film gerak suara atau video yang lucu, inspiratif atau memotivasi siswa untuk belajar lebih keras. Misalnya, saat kegiatan inti guru memutar video terkait dengan materi.

4. Prinsip-prinsip penggunaan *Icebreaking* dalam pembelajaran

Sunarto (2012: 105-107) menyatakan bahwa penggunaan *icebreaking* dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip antara lain:

a. Efektifitas

Jenis *icebreaking* yang sekiranya akan membuat pembelajaran tidak kondusif dalam situasi tertentu hendaknya dihindari. Misalnya jenis *icebreaking* gerak badan yaitu kepala pundak tidak cocok digunakan dalam situasi kelas dengan jumlah peserta didik banyak dengan ruangan sempit, karena dapat membahayakan keselamatan peserta didik.

b. Motivasi

Tujuan utama *icebreaking* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *icebreaking* diharapkan siswa yang belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotivasi. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi tentunya dapat memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran berlangsung.

c. *Sinkronized*

Icebreaking yang dipilih akan baik jika sesuai dengan materi yang dibahas pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, *icebreaking* akan mempunyai daya penguat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

d. Tidak berlebihan

Icebreaking adalah kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Namun penggunaan *icebreaking* yang berlebihan justru akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri, selain itu juga perlu memperhatikan ketersediaan waktu pelajaran yang sedang diampu.

e. Tepat situasi

Icebreaking hendaknya dilaksanakan tepat situasi. *Icebreaking* yang dilaksanakan serampangan dikhawatirkan justru akan merusak situasi yang sudah kondusif. Misalnya pada saat peserta didik sedang menjalankan tugas yang diberikan guru, tiba-tiba guru memberikan *icebreaking*. Tentu situasi menjadi membingungkan dan menjadikan proses pengerjaan tugas tidak terfokus kembali.

f. Tidak mengandung unsur sara

Icebreaking yang diberikan kepada peserta didik hendaknya dipilihkan *icebreaking* yang mempunyai nilai positif terhadap rasa persatuan dan kesatuan. Hal yang mengandung unsur membedakan atau menghina suku, agama, ras dan antar golongan harus dihindarkan.

g. Tidak mengandung unsur pornografi

Banyak sekali *icebreaking* yang sangat menarik bagi guru. Namun sebagai pendidik juga harus memilih jenis *icebreaking* yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa permainan *icebreaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi mengubah suasana kejenuhan dan membosankan menjadi suasana yang menyenangkan dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan permainan *icebreaking* dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (*sersan*), untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (*akrab*), dan dari jenuh menjadi riang (*segar*). Dari berbagai permainan *icebreaking*, peneliti menggunakan permainan jenis yel-yel, jenis tepuk tangan, lagu, gerak badan, dan audio visual. Dengan menggunakan permainan *icebreaking* jenis tersebut diharapkan suasana proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan guru saat pembelajaran menjadi aktif dan termotivasi untuk belajar.

C. Proses Pembelajaran Kelas III SD

1. Proses Pembelajaran

Pembelajaran di sekolah dasar memusatkan pada keaktifan siswa baik secara fisik, mental maupun emosional. Pusat pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berdasarkan pengalaman yang diperoleh di lingkungan sekitar. Hal tersebut berpendapat dengan Oemar Hamalik (2004: 201) bahwa pengajaran berpusat pada siswa adalah proses belajar mengajar berdasarkan kebutuhan dan minat siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dirancang untuk menyediakan sistem belajar yang

fleksibel sesuai dengan kehidupan dan gaya belajar siswa. Lembaga pendidikan dan guru tidak berperan sebagai central melainkan hanya sebagai penunjang atau fasilitator.

J. J Rousseau (Masitoh, Dkk., 2005: 36) menyatakan bahwa “kita jangan menekankan pada banyaknya pengetahuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh seorang anak, tetapi harus menekankan pada apa yang dapat dipelajari anak serta apa yang diketahui anak sesuai dengan minatnya”. Pendapat J. J Rousseau menjelaskan bahwa *student centered* merupakan proses pembelajaran yang seluruh kegiatan dipusatkan kepada anak dan minat anak sehingga anak yang mendominasi proses pembelajaran. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati (2010: 43) mengemukakan pembelajaran berpusat pada anak adalah pembelajaran yang melibatkan anak pada proses pembelajaran dari awal sampai akhir merupakan belajar aktif atau *active learning*, yang lebih menempatkan siswa sebagai pusat dari pembelajaran. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan student centered merupakan pendekatan yang berdasarkan pada pandangan bahwa mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan dengan harapan agar siswa belajar. Konsep *student centered* yang penting adalah belajarnya siswa. Guru secara sadar menempatkan perhatian yang banyak pada keterlibatan, inisiatif, dan interaksi sosial siswa. Kegiatan pembelajaran menggunakan *student centered* menghargai keunikan setiap individu dan diri setiap anak, baik dalam minat, bakat, pendapat serta cara dan gaya belajar masing-masing anak. Peserta didik atau anak disiapkan untuk dapat

menghargai diri sendiri, orang lain, perbedaan, menjadi bagian dari masyarakat yang demokratis dan berwawasan global. Sesuai dari tahap perkembangannya siswa usia sekolah dasar sangat menyukai kegiatan yang sifatnya menantang dan berkompetisi seperti metode permainan antar individu maupun kelompok yang memicu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu faktor yang mendukung dalam proses pembelajaran sekolah dasar kelas III. Media dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Selain itu, guru juga akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran, antara lain: media gambar, buku pembelajaran, video pembelajaran, laboratorium, perpustakaan, dan lain sebagainya (Sardiman A. M, 2012: 170).

Selain itu, faktor lain yang mendukung keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar adalah guru. Guru berfungsi sebagai motivator, organisator, pengarah, dan media pengajaran komunikatif. Guru dalam mengajar harus menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan seluruh kemampuan siswa dapat dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran misalkan dalam membentuk siswa dalam kelompok. Lingkungan dan aturan diciptakan sedemikian rupa sehingga setiap siswa memahami tugas individu maupun kelompok.

2. Materi Pelajaran

Dalam penelitian ini, mata pelajaran yang dipilih yaitu pada siklus I pertemuan pertama mata pelajaran IPS dan pertemuan kedua mata pelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan pada siklus II, pertemuan pertama mata pelajaran IPA dan pada pertemuan kedua mata pelajaran Matematika. Pemilihan materi pada penelitian ini disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Mata pelajaran pada siklus I pertemuan pertama yaitu mata pelajaran IPS dengan standar kompetensi memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama disekitar rumah dan sekolah. Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua, mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan standar kompetensi memahami teks dengan membaca nyaring, membaca intensif dan membaca dongeng.

Pada siklus II pertemuan pertama, mata pelajaran IPA dengan standar kompetensi memahami kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan dan upaya menjaga kesehatan lingkungan. Sedangkan pada siklus II pertemuan kedua, mata pelajaran Matematika dengan standar kompetensi melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka. Kompetensi dasar pada siklus I pertemuan pertama mata pelajaran IPS dengan kompetensi dasar menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah. Sedangkan kompetensi dasar pada siklus I pertemuan kedua mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menjelaskan isi teks (100-150 kata) melalui membaca intensif

Kompetensi dasar pada siklus II pertemuan pertama mata pelajaran IPA dengan kompetensi dasar membedakan ciri-ciri lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat berdasarkan pengamatan. Sedangkan kompetensi dasar pada siklus II pertemuan kedua mata pelajaran Matematika dengan kompetensi dasar memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang.

D. Karakteristik Perkembangan Siswa SD

Pada anak usia sekolah dasar tentunya sudah mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dibandingkan dengan sebelum sekolah atau prasekolah. Rita Eka Izzaty, dkk. (2008: 105-116) membagi karakteristik anak sekolah dasar sebagai berikut.

1. Perkembangan Fisik

Pertumbuhan fisik pada masa kanak-kanak akhir cenderung lebih stabil sebelum memasuki masa remaja yang pertumbuhannya begitu cepat. Masa yang stabil ini diperlukan oleh anak untuk belajar berbagai kemampuan akademik. Kegiatan fisik sangat perlu untuk mengembangkan kestabilan tubuh dan kestabilan gerak serta melatih koordinasi untuk menyempurnakan berbagai keterampilan, seperti berlari, melompat dan naik sepeda. Masa usia sekolah dasar ditandai dengan gerak motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik.

2. Perkembangan Kognitif

Pada masa usia sekolah dasar berada dalam tahap operasi konkret dalam berpikir. Anak sudah dapat memecahkan masalah-masalah yang bersifat konkret dan sudah mampu berpikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi.

3. Perkembangan Bahasa

Kemampuan bahasa terus tumbuh pada usia sekolah dasar. Anak lebih baik kemampuannya dalam memahami dan menginterpretasikan komunikasi lisan dan tulisan. Pada masa ini perkembangan bahasa nampak pada perubahan perbendaharaan kata dan tata bahasa. Selain itu, pada masa ini tingkat berpikir anak sudah lebih maju dan banyak menanyakan waktu soal sebab akibat.

4. Perkembangan Moral

Pada masa usia sekolah dasar perkembangan moral ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku. Perilaku moral banyak dipengaruhi oleh pola asuh orang tua serta perilaku moral dari orang-orang sekitarnya. Pada masa ini mengenalkan anak pada nilai-nilai agama dan memberikan pengarahan terhadap anak tentang hal-hal terpuji dan tercela.

5. Perkembangan Emosi

Pada masa usia sekolah dasar anak sudah mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima atau tidak disenangi

oleh orang lain. Oleh karena itu dia memulai belajar untuk mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya.

Kemampuan mengontrol emosi diperolehnya melalui peniruan dan latihan. Dalam proses peniruan kemampuan orang tua atau guru dalam mengendalikan emosinya sangatlah berpengaruh.

6. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial pada usia sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan keluarga, juga dengan teman sebaya sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Pada usia ini anak mulai memiliki kesanggupan diri dari sikap berpusat pada diri sendiri kepada sikap kerja sama. Anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok dan merasa tidak senang apabila tidak diterima menjadi anggota kelompok

Adapun ciri-ciri anak masa kelas-kelas rendah Sekolah Dasar adalah:

- a. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
- b. Suka memuji diri sendiri.
- c. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, tugas itu dianggap tidak penting.
- d. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya.
- e. Suka meremehkan orang lain.

Suryobroto dalam (Syaiful Bahri Djamarah, 2011: 124)

mengungkapkan ciri-ciri anak masa kelas-kelas rendah Sekolah dasar antara lain:

- a. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
- b. Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c. Ada kecenderungan memuji sendiri
- d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
- e. Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.
- f. Pada masa ini anak menghendaki nilai yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas III adalah anak pada masa ini suka meremehkan orang lain, suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, meremehkan tugas yang sulit, dan adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional. Dalam hal ini permainan *icebreaking* diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan siswa dituntut untuk menghargai orang lain sehingga perhatian siswa kepada guru dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat.

E. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Endah Fitriana Puji Rahayu (2013) SD Negeri 2 Gayamsari Semarang menunjukan bahwa penggunaan *icebreaking* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika. Hasil dari

penelitian tersebut diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen sebesar 76,02 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata – rata hasil belajar siswa kelompok kontrol yaitu 69,71, juga didapatkan nilai rata-rata skala psikologis kelompok eksperimen yaitu 87 yang berarti mencapai kriteria motivasi belajar siswa pada kategori tinggi

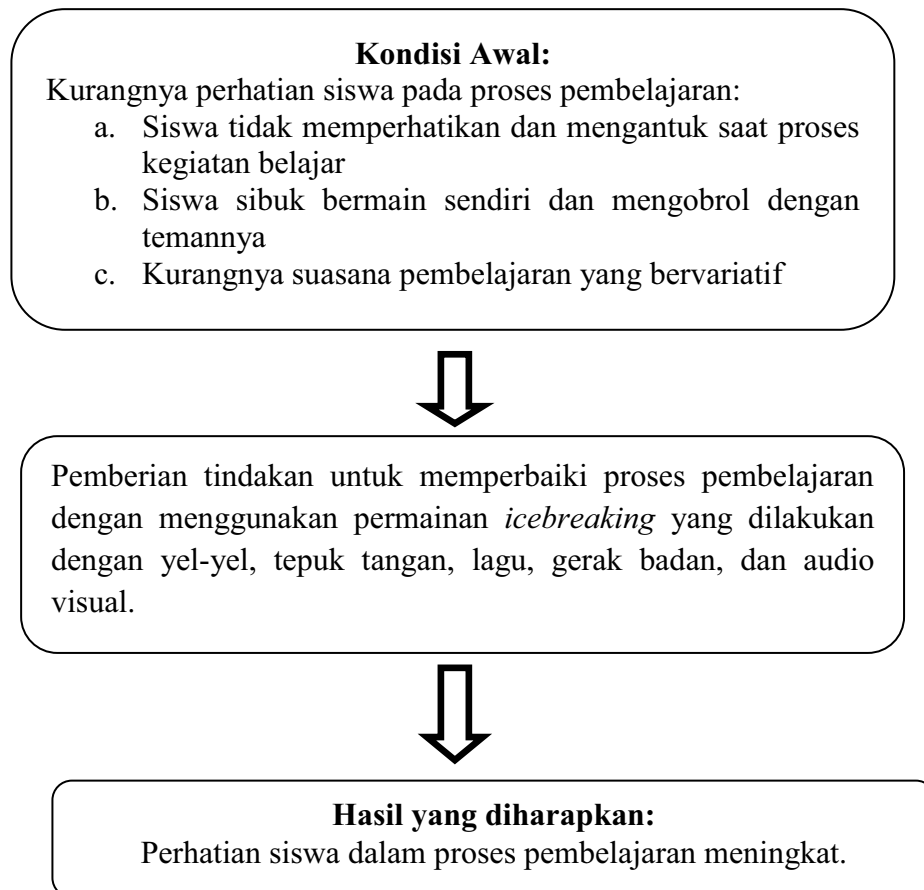
F. Kerangka Pikir

Pendidikan di Indonesia bertujuan mengembangkan dan menggali semua potensi serta kecerdasan yang dimiliki peserta didik. Dalam mengembangkan potensi siswa diperlukan perencanaan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif. Selama proses pembelajaran seharusnya guru menciptakan suasana dan kondisi yang ideal agar tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Perhatian merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru berperan aktif dalam melakukan pembelajaran yang menyenangkan guna menarik perhatian siswa. Mengingat kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukan dengan siswa terlihat jenuh, bosan, mengantuk, ramai, dan kurangnya semangat belajar siswa maka hendaknya guru menggunakan strategi pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa dan memberikan suasana dan kondisi belajar yang menyenangkan.

Dalam hal ini penggunaan permainan *icebreaking* yang dilakukan dengan yel-yel, tepuk tangan, menyanyikan lagu, gerak badan, dan audio visual diharapkan suasana dan kondisi belajar pada proses pembelajaran menjadi

menyenangkan. Siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan guru saat pembelajaran menjadi aktif dan termotivasi untuk belajar. Apabila siswa dapat menjaga konsentrasi dan perhatiannya dengan baik maka siswa dapat memahami materi pada kegiatan belajar mengajar. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan penggunaan *icebreaking* pada proses pembelajaran adalah meningkatnya perhatian siswa.

Secara skema kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 1: Bagan skematis kerangka pikir

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan *icebreaking* dapat meningkatkan perhatian siswa pada proses pembelajaran kelas III SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulonprogo.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran kelas III. Suharsimi Arikunto (2006: 3) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan (Zainal Aqib, 2006: 18).

Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Kolaboratif berarti peneliti berkerjasama dengan guru kelas III SD Negeri Gembongan. Sedangkan partisipatif berarti peneliti dituntut keterlibatannya untuk secara langsung dan terus menerus sejak awal sampai berakhir penelitian (Trianto, 2010: 28).

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Gembongan, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulonprogo pada tahun ajaran 2014 / 2015 berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah perhatian siswa.

C. Waktu dan Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai bulan Oktober 2014 di kelas III SD Negeri Gembongan, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulonprogo.

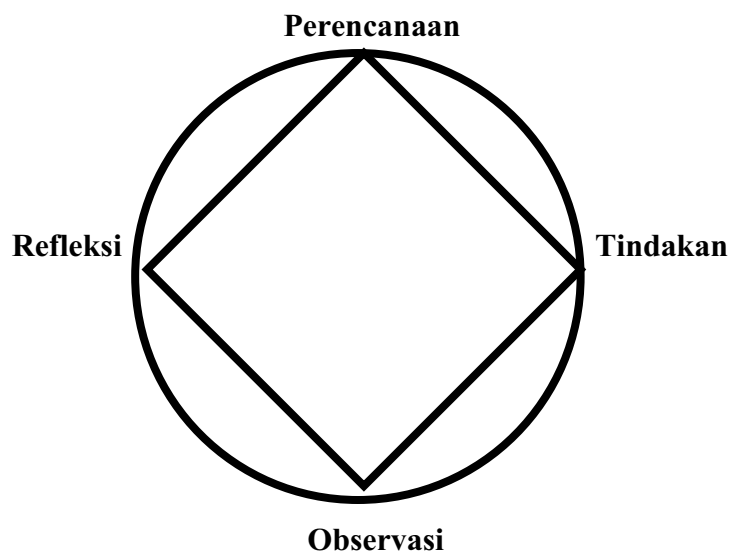
2. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri Gembongan yang terletak di Kelurahan Salamrejo, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulonprogo.

D. Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengacu pada model Kurt Lewin dalam (Wina Sanjaya (2011: 50).

Berikut bagan penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Model Kurt Lewin

Model Kurt Lewin dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dimana dalam satu siklus memiliki empat komponen penelitian yaitu *plan* (perencanaan), *act and observe* (tindakan dan observasi), dan *reflect* (refleksi). Adapun prosedur pelaksanaan tindakan yang ditempuh dalam penelitian ini antara lain:

1. Perencanaan (*plan*)

Tahap perencanaan dimulai setelah ditemukannya identifikasi masalah kemudian baru merancang tindakan yang akan dilakukan. Secara rinci langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti berkonsultasi dengan guru kelas III SD N Gembongan tentang materi pelajaran.
- b. Peneliti bersama guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada peningkatan perhatian siswa melalui permainan *icebreaking*. Adapun jenis permainan *icebreaking* yang digunakan antara lain: yel-yel, tepuk tangan, lagu, gerak badan, dan audio visual.
- c. Peneliti mempersiapkan sumber belajar, bahan materi, dan media pembelajaran.
- d. Peneliti menyusun instrumen berupa skala perhatian untuk mengukur peningkatan perhatian siswa dalam proses pembelajaran, lembar observasi keterlaksanaan penerapan permainan *icebreaking* untuk guru dan lembar perhatian siswa untuk mengukur peningkatan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

e. Peneliti memberi penjelasan kepada guru mengenai permainan *icebreaking* dan hal-hal yang perlu diperhatikan ketika menerapkan permainan *icebreaking*.

2. Tindakan (*act*)

Tindakan penelitian ini menggunakan penelitian kolaboratif dan partisipatif, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan yaitu penerapan permainan *icebreaking* dalam proses pembelajaran kelas III untuk meningkatkan perhatian siswa sedangkan peneliti dan dibantu oleh observer pendamping bertugas mengamati proses pembelajaran.

3. Observasi (*observe*)

Observasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas tindakan atau mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan (kekurangan) tindakan yang telah dilakukan (Wina Sanjaya, 2011: 50). Peneliti mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi, yaitu lembar observasi perhatian siswa dan lembar observasi guru. Peneliti akan mendapatkan informasi selama proses pembelajaran berlangsung mengenai berbagai kelemahan (kekurangan).

4. Refleksi (*reflect*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis proses tindakan dalam pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah proses tindakan sudah sesuai dengan perencanaan ataukah belum sesuai. Guru bersama peneliti melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran kepada siswa dengan teknik evaluasi. Hasil refleksi digunakan

untuk memutuskan langkah penelitian selanjutnya, apakah sudah berhenti karena proses tindakan sudah sesuai dengan perencanaan dan sudah ada peningkatan atau dilakukan perbaikan dengan melanjutkan pada siklus berikutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan skala perhatian siswa dan observasi pelaksanaan pembelajaran melalui permainan *icebreaking*.

1. Observasi

Observasi merupakan metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung (Ngalim Purwanto, 2008: 149). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di kelas III SD Negeri Gembongan dengan cara mengamati dan mencatat mengenai perhatian siswa dalam pembelajaran di kelas serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan dengan observasi sistematis yaitu pengamatan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Observasi dilakukan oleh peneliti dan empat observer pendamping.

2. Skala Perhatian

Skala merupakan sebuah perangkat pertanyaan yang disusun untuk mengungkap atribut tertentu melalui respon terhadap pertanyaan tersebut. Item pada skala berupa penerjemahan dari indikator berperilaku guna

memancing jawaban yang tidak secara langsung menggambarkan diri subjek, yang biasanya tidak disadari oleh responden yang bersangkutan (Saifuddin Azwar, 2012: 2).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala perhatian yang digunakan untuk mengukur tingkat perhatian siswa dan skala perhatian diberikan kepada siswa sebanyak tiga kali yaitu pra siklus dan setelah pelaksanaan tindakan setiap akhir siklus.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 203) instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi tentang variabel yang sedang diteliti. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan lembar observasi dan angket.

1. Lembar observasi perhatian siswa

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan observasi atau pengamatan untuk memperoleh data yang diinginkan. Berikut ini adalah kisi-kisi dari lembar observasi untuk mengukur tingkat perhatian siswa.

Tabel 1 : Kisi-kisi lembar observasi perhatian siswa

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Perhatian Siswa	Aktif dalam KBM	<ul style="list-style-type: none"> • Antusias siswa jika disuruh maju oleh guru • Aktif bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru • Menanggapi pertanyaan yang di berikan oleh guru. • Tekun dan ulet dalam mengerjakan soal yang diberikan guru. • Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.
	Berkonsentrasi dalam KBM	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. • Mengemukakan pendapat saat kegiatan presentasi kelompok. • Mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran • Memperhatikan apa yang guru jelaskan di papan tulis. • Menulis dan mencatat apa yang di jelaskan oleh guru.

2. Lembar observasi keterlaksanaan permainan *icebreaking* oleh guru

Lembar observasi keterlaksanaan permainan *icebreaking* dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati sejauh mana guru mengerti tentang permainan *icebreaking*. Berikut ini lembar observasi guru yang digunakan peneliti sebagai berikut:

Tabel 2. Lembar observasi keterlaksanaan permainan *icebreaking* oleh guru

No	Indikator	Sub indikator	Butir pengamatan
1	Efektifitas penggunaan <i>icebreaking</i>	Kesesuaian jenis permainan <i>icebreaking</i> dengan materi yang diajarkan.	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memilih jenis permainan <i>icebreaking</i> yang sesuai dan cocok digunakan terkait materi yang diajarkan
2	Tepat situasi saat pembelajaran	Penggunaan permainan <i>icebreaking</i> secara spontan dalam proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> spontan yang tepat di saat pembelajaran
		Penggunaan permainan <i>icebreaking</i> pada awal kegiatan pembelajaran tepat	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di awal kegiatan pembelajaran
		Penggunaan permainan <i>icebreaking</i> pada inti kegiatan pembelajaran tepat	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di inti kegiatan pembelajaran
		Penggunaan permainan <i>icebreaking</i> pada akhir kegiatan pembelajaran tepat	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di akhir kegiatan pembelajaran
3	Suasana belajar yang menyenangkan	Penciptaan suasana pembelajaran dari pasif ke aktif	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menciptakan suasana pembelajaran dari pasif ke aktif dengan permainan <i>icebreaking</i>
		Penciptaan suasana pembelajaran dari jenuh menjadi riang	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu sesuai dengan mata pelajaran
			<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> audio visual di awal pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
		Penciptaan suasana pembelajaran dari kaku menjadi gerak	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan variasi tepuk tangan untuk meningkatkan perhatian siswa saat proses pembelajaran
			<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> gerak badan saat proses pembelajaran

3. Skala perhatian siswa

Skala perhatian dalam penelitian ini digunakan peneliti untuk mengukur perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun indikator-indikator perhatian siswa yang digunakan peneliti berdasarkan

kajian teori pada bab sebelumnya. Kisi-kisi skala perhatian siswa digunakan peneliti sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Perhatian Siswa

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir soal
Perhatian Siswa	Aktif dalam KBM	<ul style="list-style-type: none"> • Antusias siswa jika disuruh maju oleh guru • Aktif bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru • Menanggapi pertanyaan yang di berikan oleh guru. • Tekun dan ulet dalam mengerjakan soal yang diberikan guru. • Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. 	1,2,3,4,5
	Berkonsentrasi dalam KBM	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. • Mengemukakan pendapat saat kegiatan presentasi kelompok. • Mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran. • Memperhatikan apa yang guru jelaskan di papan tulis. • Menulis dan mencatat apa yang di jelaskan oleh guru. 	6,7,8,9,10

Keterangan:

Setiap butir pernyataan memiliki pilihan jawaban sebagai berikut:

A. Ya, bernilai 1

B. Tidak, bernilai 0

G. Teknik Analisis Data

Wina Sanjaya (2011:106) mengungkapkan bahwa analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk

mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan terhadap data yang diperoleh dari hasil observasi guru terhadap proses pembelajaran dengan permainan *icebreaking* dan hasil observasi perhatian siswa.

2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini adalah untuk mengukur perhatian siswa. Dalam penelitian ini, skala perhatian siswa dihitung melalui tahapan berikut:

a. Pada setiap akhir siklus skor skala perhatian siswa di hitung rata-ratanya.

Adapun penggolongan kriteria perhatian siswa diadaptasi dari Suharsimi Arikunto (2010: 193), maka rerata skor skala perhatian dihitung dengan rumusan sebagai berikut:

$$\text{Skor yang dicari} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{total skor}} \times 100$$

Setelah didapatkan skor perhatian siswa, maka skor tersebut dapat dikategorikan menjadi lima seperti yang dikemukakan Sutrisno Hadi (Suharsimi Arikunto, 2010: 250) yaitu < 21 (sangat rendah), 21-40 (rendah), 41-60 (sedang), 61-80 (tinggi), dan 81-100 (sangat tinggi). Adapun pengkategorian skor perhatian siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Skor Perhatian Siswa

No	Kriteria	Rentang
1	Sangat Tinggi	81-100
2	Tinggi	61-80
3	Sedang	41-60
4	Rendah	21-40
5	Sangat Rendah	< 21

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil apabila telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 80% siswa kelas III memperoleh skor skala perhatian siswa dalam kriteria tinggi dengan batas minimal skor skala perhatian siswa sebesar 70 di setiap siklusnya.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gembongan, Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulonprogo, dengan subjek penelitian siswa kelas III yang berjumlah 21 siswa yang terbagi menjadi 17 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Kegiatan pra siklus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui skor awal perhatian siswa kelas III di SD Negeri Gembongan sebelum diberikan tindakan. Pra siklus dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 Agustus 2014. Peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa kelas III saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, ketika guru menjelaskan materi kebanyakan siswa tidak memperhatikan dan terlihat beberapa siswa mengantuk. Ada siswa yang sibuk sendiri seperti menggambar di buku tulis, ada pula siswa yang asik mengobrol dengan teman sebangkunya.

Selain itu, fokus siswa dalam mengikuti kegiatan belajar hanya sebentar, siswa terlihat jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan oleh guru yang cenderung mendominasi dan kurangnya memberikan suasana pembelajaran yang kurang bervariasi. Adapun skor perolehan skala perhatian siswa sebagai berikut :

Tabel 5. Perolehan Skor Skala Perhatian Siswa Pra Siklus

NO	Nama	Skor Skala Perhatian	Kategori
1	RTW	40	Rendah
2	FA	40	Rendah
3	EPK	50	Sedang
4	FPN	40	Rendah
5	FP	60	Sedang
6	DWS	50	Sedang
7	DL	50	Sedang
8	AY	50	Sedang
9	ACK	60	Sedang
10	RAS	40	Rendah
11	SMS	70	Tinggi
12	SN	40	Sedang
13	ATN	50	Sedang
14	RA	40	Rendah
15	RNR	50	Sedang
16	FPP	40	Rendah
17	PWW	60	Sedang
18	FNNA	50	Sedang
19	DSLM	70	Tinggi
20	AAS	80	Tinggi
21	DPA	70	Tinggi
Rata-rata		52,4	Sedang

Berdasarkan tabel di atas menunjukan bahwa siswa yang memperoleh skor skala perhatian siswa dalam kategori tinggi terdapat 19,1% (4 siswa) dari jumlah siswa yang ada. Sedangkan siswa yang memperoleh skor skala perhatian kategori sedang terdapat 52,3% (11

siswa). Selebihnya siswa yang memperoleh skor skala perhatian kategori rendah terdapat 28,6% (6 siswa). Selain itu, rata-rata skala perhatian siswa ketika pra siklus adalah 52,4 dimana dalam pengkategorian perhatian siswa termasuk dalam kategori sedang.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus I bertujuan untuk mempersiapkan kebutuhan dalam pelaksanaan penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

- 1) Guru bersama peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk melaksanakan permainan *icebreaking* dalam pembelajaran. (Lampiran I)
- 2) Peneliti mempersiapkan keperluan penelitian siklus I (lembar observasi perhatian siswa, lembar observasi penerapan permainan *icebreaking* oleh guru, dan skala perhatian siswa).
- 3) Peneliti mempersiapkan sumber belajar, bahan materi, dan media pembelajaran.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 6 September 2014 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 13 September 2014. Setiap pertemuan dengan alokasi waktu 2 X 35 menit. Adapun pelaksanaan tindakan dalam setiap pertemuan sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama, mata pelajaran yang di ajarkan adalah IPS dengan materi pelajaran mengenai (lingkungan alam buatan dan denah lingkungan rumah dan sekolah) Adapun pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal diawali dengan guru mengajak berdoa bersama dan melakukan presensi. Kemudian dilanjutkan dengan guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “siapa yang membuat rumah kalian?” dan siswa menjawab “Pak tukang”. Selain itu, guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “satu-satu” yang syairnya telah di ubah untuk menambah semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan guru menjelaskan tujuan pembelajaran (Lampiran 11, Gambar 3).

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru memberikan instruksi kepada siswa. Ketika guru mengucapkan kata selamat pagi, maka siswa harus menjawab dengan kata siap siap, selamat siang dijawab dengan kata kerja keras. Guru kemudian mensimulasikan model interaktif yel-yel, siswa terlihat bersemangat saat menjawab yel-yel. Namun, ada beberapa siswa yang tidak menjawab saat guru mensimulasikan yel-yel tersebut (Lampiran 11, gambar 4).

Guru mengajak siswa untuk menonton video mengenai lingkungan alam dan buatan. Siswa terlihat antusias menonton video yang ditunjukkan guru. Guru menjelaskan materi tentang lingkungan alam dan buatan dengan media gambar. Siswa terlihat menyimak dan memperhatikan gambar yang ditampilkan di papan tulis (Lampiran 11, Gambar 5). Kemudian guru membagikan LKS untuk dikerjakan secara berkelompok atau dengan teman sebangku. Sebelum mengerjakan LKS guru berinteraksi dengan siswa dengan mengajak tepuk LKS. Pada pertemuan pertama ini siswa merasa bingung dan sulit mengingat instruksi dalam melakukan tepuk LKS. Siswa terlihat tidak kompak dalam melakukan tepuk LKS (Lampiran 11, Gambar 6). Kemudian, guru bersama siswa membahas LKS yang sudah dikerjakan.

Setelah pembahasan LKS selesai, guru melanjutkan dengan materi tentang denah rumah dan sekolah. Siswa terlihat mengamati contoh gambar denah yang ditampilkan guru. Kemudian siswa diminta untuk mendengarkan petunjuk soal yang disampaikan oleh guru untuk membuat denah lingkungan rumah kemudian dikerjakan di buku gambar. Kegiatan ini diakhiri dengan guru bertanya jawab mengenai materi pelajaran dan memberi penguatan kepada siswa mengenai materi pelajaran hari ini. Kemudian guru mencatat inti pembelajaran di papan tulis, agar ditulis oleh siswa.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup siswa mengerjakan lembar evaluasi yang dibagikan oleh guru.

2) Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua, mata pelajaran yang diajarkan adalah Bahasa Indonesia dengan materi teks bacaan. Adapun pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Pada pertemuan ini, terdapat satu anak yang tidak masuk dikarenakan ayahnya meninggal. Kegiatan awal diawali dengan guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu wajib “Bagimu Negeri”. Selain itu, guru juga mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “satu-satu” yang syairnya telah di ubah untuk menambah semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa kemudian bernyanyi dengan semangat dan dilanjutkan dengan guru melakukan apersepsi kemudian guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya yaitu siswa membaca wacana cerita tentang keluarga Pak Hasan, dalam melakukan kegiatan tersebut guru mengajak siswa untuk melakukan permainan gerak badan dengan sebuah cerita. Guru menjelaskan instruksi permainan

tersebut. Guru bersama siswa membaca cerita dan mensimulasikan permainan tersebut (Lampiran 12, Gambar 7).

Siswa terlihat senang dalam melakukan permainan ini akan tetapi ada beberapa siswa yang masih kebingungan untuk mengikuti permainan ini. Kemudian siswa dibagi menjadi 10 kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 2 siswa. Setiap kelompok dibagikan LKS untuk dikerjakan, sebelum mengerjakan siswa melakukan tepuk LKS terlebih dahulu untuk menambah semangat dalam mengerjakan. Siswa-siswa berdiskusi dengan tenang saat mengerjakan LKS (lampiran 11, Gambar 8). Setelah selesai mengerjakan, setiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan menampilkan yel-yel masing-masing kelompok (Lampiran 11, Gambar 9). Ketika perwakilan kelompok maju, kelompok lain dikondisikan guru untuk memperhatikan. Guru juga melakukan peneguran kepada siswa yang ribut sendiri dan tidak memperhatikan (Lampiran 12, Gambar 10).

c) Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan penutup, guru memberikan simpulan pelajaran dengan mendiktekan kepada siswa mengenai pelajaran hari ini. Kemudian guru meminta siswa untuk mengerjakan soal evaluasi. Kegiatan penutup diakhiri dengan siswa mengerjakan angket perhatian siswa (Lampiran 11, Gambar 11)

c. Observasi

1) Observasi Siswa

Observasi siswa dilakukan untuk mengamati perhatian siswa selama proses pembelajaran berdasarkan instrumen perhatian. Selain menggunakan lembar observasi perhatian siswa, peneliti juga menggunakan skala perhatian untuk mengukur perhatian siswa. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan oleh peneliti bersama empat observer pendamping. Untuk mempermudah kegiatan observasi siswa, peneliti menggunakan nomor tanda pengenal siswa yang sudah diurutkan berdasarkan nomor absensi yang dipasang pada dada kanan siswa. Hal ini sangat membantu peneliti karena belum hafal nomor absensi masing-masing siswa (Lampiran 12, Gambar 10).

a) Pertemuan I

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti bersama observer pendamping, Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan pertama dengan rata-rata hasil observasi tiap siswa 64,3 dengan kategori tinggi. Pada indikator keaktifan, butir pertanyaan 1 kebanyakan (16 siswa) antusias jika disuruh maju ke depan kelas oleh guru akan tetapi masih ada 5 siswa yang tidak mau maju saat ditunjuk oleh guru. Pada butir pertanyaan 2, hanya ada (7 siswa) yang aktif bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru, kebanyakan 14 siswa cenderung diam dan tidak aktif. Selain itu, pada butir pernyataan 3

terdapat (10 siswa) yang aktif menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru, selebihnya 11 siswa merasa takut dan tidak mau menanggapi pertanyaan. Pada butir pertanyaan 4, kebanyakan siswa (15 siswa) tekun dan ulet dalam mengerjakan soal yang diberikan guru. Sedangkan pada butir pertanyaan 5, kebanyakan (15 siswa) aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, sebagian (6 siswa) cenderung tidak mau berdiskusi dan sibuk bermain sendiri.

Pada indikator konsentrasi butir pertanyaan 6 terdapat (12 siswa) membaca materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan sebagian siswa cenderung mengobrol dengan teman sebangkunya. Pada butir pertanyaan 7, hanya ada (6 siswa) yang mengemukakan pendapat saat kegiatan presentasi kelompok dan kebanyakan (15 siswa) cenderung diam dan tidak aktif dalam menanggapi kegiatan presentasi kelompok.

Selain itu, pada butir pertanyaan 8 kebanyakan siswa (16 siswa) mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran dan terdapat (5 siswa) yang tidak fokus dalam mendengarkan guru saat menjelaskan materi. Pada butir pertanyaan 9, kebanyakan (19 siswa) memperhatikan apa yang guru jelaskan di papan tulis dan terdapat (2 siswa) yang cenderung mengganggu temannya saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, pada butir pertanyaan 10, kebanyakan (19 siswa) menulis dan mencatat apa yang di jelaskan oleh guru.

b) Pertemuan kedua

Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan kedua sudah berjalan dengan baik dengan rata-rata hasil observasi tiap siswa 71,5 dengan kategori tinggi. Pada indikator keaktifan butir pertanyaan 1, semua siswa antusias jika disuruh maju ke depan kelas oleh guru. Pada butir pertanyaan 2, hanya ada (7 siswa) yang aktif bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru, kebanyakan 14 siswa cenderung diam dan tidak aktif. Selain itu, pada butir pernyataan 3 terdapat (12 siswa) yang aktif menanggapi pertanyaan yang di berikan oleh guru, selebihnya siswa merasa takut dan tidak mau menanggapi pertanyaan. Pada butir pertanyaan 4, kebanyakan siswa (15 siswa) tekun dan ulet dalam mengerjakan soal yang diberikan guru. Sedangkan pada butir pertanyaan 5, kebanyakan (17 siswa) aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, terdapat (3 siswa) cenderung tidak mau berdiskusi dan sibuk bermain sendiri.

Pada indikator konsentrasi butir pertanyaan 6, terdapat (11 siswa) membaca materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan sebagian siswa cenderung mengobrol dengan teman sebangkunya. Pada butir pertanyaan 7, hanya ada (10 siswa) yang mengemukakan pendapat saat kegiatan presentasi kelompok dan kebanyakan (10 siswa) cenderung diam dan tidak aktif dalam menanggapi kegiatan presentasi kelompok. Pada butir pertanyaan 8, kebanyakan siswa

(15 siswa) mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran dan terdapat (5 siswa) yang tidak fokus dalam mendengarkan guru saat menjelaskan materi. Pada butir pertanyaan 9, kebanyakan (19 siswa) memperhatikan apa yang guru jelaskan di papan tulis dan terdapat (2 siswa) yang cenderung mengganggu temannya saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, pada butir pertanyaan 10, kebanyakan (17 siswa) menulis dan mencatat apa yang di jelaskan oleh guru. Adapun perolehan skor skala perhatian siswa sebagai berikut:

Tabel 6. Perolehan Skor Skala Perhatian Siswa Siklus I

NO	Nama	Skor Skala Perhatian	Kategori
1	RTW	50	Sedang
2	FA	60	Sedang
3	EPK	-	-
4	FPN	70	Tinggi
5	FP	70	Tinggi
6	DWS	70	Tinggi
7	DL	70	Tinggi
8	AY	80	Tinggi
9	ACK	80	Tinggi
10	RAS	50	Sedang
11	SMS	80	Tinggi
12	SN	50	Sedang
13	ATN	70	Tinggi
14	RA	60	Sedang
15	RNR	70	Tinggi
16	FPP	70	Tinggi
17	PWW	80	Tinggi
18	FNNA	70	Tinggi
19	DSLML	80	Tinggi
20	AAS	100	Sangat Tinggi
21	DPA	90	Sangat Tinggi
Rata-rata		71	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, hasil skala perhatian siswa pada siklus I menunjukkan bahwa pada siklus I siswa kelas III yang memperoleh skor skala perhatian siswa dalam kategori sangat tinggi terdapat 10% (2 siswa). Sedangkan siswa yang memperoleh skor skala perhatian siswa dalam kategori tinggi terdapat 65% (13 siswa) dari jumlah siswa yang ada. Selain itu, siswa yang memperoleh skor skala perhatian dalam kategori sedang terdapat 25% (5 siswa).

Hasil skala perhatian siswa pada siklus I menunjukkan bahwa siswa kelas III yang memperoleh skor skala perhatian ≥ 70 terdapat 75% (15 siswa). Hal tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu, 80% siswa kelas III memperoleh skor skala perhatian dalam kriteria tinggi dengan batas minimal skor skala perhatian sebesar 70.

Selain itu, terdapat satu siswa yang tidak terdapat skor skala perhatian siswa dikarenakan kehadiran siswa tersebut tidak lengkap. Oleh karena itu, kolom skor skala perhatian siswa tersebut tidak ada. Rata rata perolehan skor perhatian siswa siklus I terjadi peningkatan yaitu dari 52,4 menjadi 71 dan dari kategori perhatian siswa sedang menjadi tinggi. Berikut ini tabel perbandingan skor skala perhatian siswa dari pra siklus dengan siklus I sebagai berikut:

Tabel 7. Perbandingan Skor Skala Perhatian Siswa Pra Siklus dengan Siklus I

NO	Nama	Skor Skala Perhatian Siswa		Keterangan
		Pra Siklus	Siklus I	
1	RTW	40	50	Meningkat
2	FA	40	60	Meningkat
3	EPK	50	-	-
4	FPN	40	70	Meningkat
5	FP	60	70	Meningkat
6	DWS	50	70	Meningkat
7	DL	50	70	Meningkat
8	AY	50	80	Meningkat
9	ACK	60	80	Meningkat
10	RAS	40	50	Meningkat
11	SMS	70	80	Meningkat
12	SN	40	50	Meningkat
13	ATN	50	70	Meningkat
14	RA	40	60	Meningkat
15	RNR	50	70	Meningkat
16	FPP	40	70	Meningkat
17	PWW	60	80	Meningkat
18	FNNA	50	70	Meningkat
19	DSLM	70	80	Meningkat
20	AAS	80	100	Meningkat
21	DPA	70	90	Meningkat
Rata-rata		52,4	71	Meningkat

Tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat satu siswa yang tidak terdapat skor perhatian siswa dikarenakan kehadiran siswa tersebut tidak lengkap ketika pelaksanaan tindakan yang dilakukan

oleh guru pada pertemuan kedua, oleh karena itu kolom skor perhatian siswa tersebut tidak ada.

2) Observasi Guru

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap penerapan permainan *icebreaking*. Guru melakukan apersepsi pelajaran dan memotivasi siswa dengan mengajak bernyanyi bersama, selain itu guru juga memberikan instruksi kepada siswa mengenai permainan *icebreaking* jenis model interaktif yel-yel. Guru mengajak siswa untuk melakukan jenis permainan *icebreaking* tersebut. Selain itu guru juga mengajak siswa untuk menonton video pembelajaran terkait dengan materi agar siswa lebih antusias dan mudah memahami materi yang akan dipelajari.

Pada kegiatan penjelasan materi, ketika siswa ada yang ramai. Guru mengkondisikan siswa dengan melakukan *icebreaking* secara spontan yaitu model interaktif yel-yel tersebut. Sebelum kegiatan mengerjakan LKS, guru juga sudah mengajak siswa untuk melakukan tepuk LKS dengan tujuan memberikan semangat kepada siswa dalam mengerjakan LKS.

Pada kegiatan pembelajaran pertemuan kedua, guru juga memberikan yel-yel kepada setiap kelompok untuk dinyanyikan saat mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas dan mensimulasikan bersama siswa jenis tepuk tangan untuk menambah semangat siswa. Namun, guru belum menggunakan permainan

icebreaking saat di akhir pembelajaran dan tidak menggunakan jenis audio visual.

d. Refleksi

Setelah pertemuan kedua di siklus I, peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus I. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan siklus I dan dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pada siklus II. Adapun refleksi dari siklus I dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Refleksi Siklus I

No	Hasil Refleksi	Rekomendasi
1	Masih terdapat 5 siswa yang mendapatkan skor perhatian sedang.	Guru lebih memfokuskan kepada 5 siswa tersebut agar siswa tersebut bisa aktif dan memperhatikan saat proses pembelajaran.
2	Guru belum menggunakan permainan <i>icebreaking</i> saat kegiatan akhir.	Peneliti memberikan arahan kepada guru untuk merencanakan penggunaan permainan <i>icebreaking</i> pada akhir pembelajaran.
3	Kegiatan presentasi kelompok ada (13 siswa) yang masih berbicara dan bermain dengan teman, mereka tidak selalu fokus mengikuti pembelajaran.	Guru lebih mengkondisikan siswa untuk tenang dan fokus, dengan cara menegur siswa yang tidak fokus pada pembelajaran.
4	Perubahan bentuk tempat duduk siswa.	Peneliti berkoordinasi dengan guru untuk membuat variasi tempat duduk yang berbeda.

3. Siklus 2

a. Perencanaan

Berdasarkan tindakan pada siklus I yang masih ada kekurangan dan hambatan, maka dalam perencanaan tindakan siklus II peneliti akan

memperbaiki kekurangan dan hambatan agar tindakan berjalan lebih baik lagi, kemudian siklus II menjadi lebih meyakinkan dan lebih menguatkan hasil penelitian. Berikut ini perencanaan kegiatan siklus II yang disusun peneliti.

- 1) Guru bersama peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk melaksanakan permainan *icebreaking* dalam pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi. (Lampiran 2)
- 2) Peneliti mempersiapkan keperluan penelitian siklus II (lembar observasi perhatian siswa, lembar observasi penerapan permainan *icebreaking* oleh guru, dan skala perhatian siswa).
- 3) Peneliti mempersiapkan sumber belajar, bahan materi, dan media pembelajaran.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2014 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada 21 Oktober 2014 dengan alokasi waktu pertemuan pertama 3 jam pelajaran x 35 menit dan pertemuan kedua 2 jam pelajaran x 35 menit. Adapun pelaksanaan tindakan dalam setiap pertemuan sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama, mata pelajaran yang di ajarkan adalah IPA dengan materi (lingkungan sehat dan

lingkungan tidak sehat). Adapun pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Pada pertemuan ini, terdapat satu anak (DWS) yang pindah sekolah dan (AAS) tidak berangkat dikarenakan sakit. Selain itu, guru juga sudah mempersiapkan posisi duduk berbentuk huruf "U". Siswa terlihat senang dengan suasana baru dikelas dengan perubahan posisi duduk. Semua siswa juga terlihat antusias dengan meminta guru untuk menyanyi terlebih dahulu. Kemudian guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu wajib "Bagimu Negeri".

Selain itu, guru juga mengajak siswa untuk menyanyikan lagu "kalau kau suka hati" yang syairnya telah di ubah untuk menambah semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa kemudian bernyanyi dengan semangat (lampiran 11, gambar 13) dan dilanjutkan dengan guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan media gambar lingkungan sehat dan tidak sehat kemudian dilanjutkan guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Guru mengkondisikan siswa untuk tenang dengan mensimulasikan model interaktif yel-yel dengan mengucapkan kata "selamat pagi", kemudian siswa menjawab dengan kata "siap-siap". Dalam kegiatan inti, guru mengajak siswa untuk menonton video mengenai lingkungan sehat dan tidak sehat. Siswa-siswa

sangat senang dan tertarik dengan video yang ditampilkan guru. (Lampiran 11, Gambar 14). Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menceritakan gambar lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat secara lantang yang sudah disiapkan oleh guru, siswa-siswa lain terlihat mendengarkan dan menyimak. Kemudian dilanjutkan dengan guru menjelaskan materi mengenai lingkungan sehat dan tidak sehat, siswa-siswa mendengarkan dan memperhatikan dengan baik (lampiran 11, gambar 15).

Setelah itu, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan LKS. Sebelum mengerjakan LKS, guru meminta siswa untuk melakukan tepuk LKS (lampiran 11, gambar 16). Siswa sudah mulai mengerjakan pertanyaan di LKS dengan mendiskusikannya dengan kelompoknya (lampiran 11, gambar 17). Ketika presentasi kelompok, guru meminta siswa untuk menampilkan yel-yel terlebih dahulu tiap kelompok (lampiran 11, gambar 18). Guru juga mengondisikan siswa untuk tenang dan memperhatikan kelompok yang sedang mempresentasikan hasil diskusinya.

Kegiatan inti diakhiri dengan guru bertanya jawab mengenai materi pelajaran dan memberi penguatan kepada siswa mengenai materi pelajaran hari ini.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan penutup yaitu guru memberikan kesimpulan pelajaran secara lisan. Selain itu, dalam kegiatan penutup guru juga memberikan lembar evaluasi IPA. Akan tetapi, sebelum mengerjakan evaluasi guru meminta siswa untuk melakukan "tepuk prestasi" terlebih dahulu. Semua siswa terlihat bersemangat dalam mengerjakan evaluasi (lampiran 11, gambar 19). Kegiatan penutup diakhiri dengan guru menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa bersama. Selain itu, sebelum pulang guru meminta dari tiap dua meja untuk melakukan tepuk semangat lampiran 11, gambar 20).

2) Pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua masih dengan tema lingkungan dan mata pelajaran yang di ajarkan adalah Matematika dengan materi pelajaran mengenai (mata uang), Adapun pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sama halnya dengan kegiatan awal pada pertemuan pertama, kegiatan belajar mengajar diawali dengan guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu wajib "Bangun Pemuda Pemuda" dan dilanjutkan dengan melakukan apersepsi dengan menunjukan mata uang kertas dan logam kepada siswa kemudian guru meminta siswa untuk menghitung bersama-sama. Kegiatan awal selanjutnya yaitu mengajak

siswa-siswa untuk menyanyikan lagu “kalau kau suka hati” yang telah diubah syairnya dengan tepuk tangan (Lampiran 11, Gambar 21).

b) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti, guru mengucapkan kata “selamat pagi” dan siswa-siswa menjawab dengan “siap-siap” (lampiran 11, gambar 22). Kemudian guru melanjutkan dengan menjelaskan materi mengenai mata uang dan kesetaraan mata uang, siswa siswa terlihat mendengarkan dan memperhatikan yang dijelaskan oleh guru (lampiran 11, gambar 23). Siswa juga berani bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami.

Selain itu, siswa diberi kesempatan untuk maju dan mengerjakan contoh soal yang diberikan kepada guru (Lampiran 11, Gambar 24). Kemudian guru membagikan LKS kepada siswa untuk dikerjakan secara berkelompok atau dengan teman sebangku. Seperti biasanya guru meminta sebelum mengerjakan LKS untuk melakukan tepuk semangat terlebih dahulu. Siswa-siswa mulai dapat bekerjasama dengan teman sebangkunya ketika mengerjakan soal yang terdapat di LKS. Ketika siswa-siswa sedang berdiskusi, guru melakukan peneguran bagi siswa yang tidak mau berdiskusi dengan temannya dan guru sebagai fasilitator saat siswa bertanya mengenai LKS. Kegiatan berikutnya dilanjutkan dengan kegiatan presentasi kelompok, guru juga sudah menegur kepada kelompok lain untuk mendengarkan dan memperhatikan kelompok yang sedang maju (Lampiran 11, Gambar 25). Sama halnya dengan kegiatan inti pada

pertemuan pertama. Kegiatan inti diakhiri dengan guru bertanya jawab mengenai materi pelajaran dan memberi penguatan kepada siswa mengenai materi pelajaran hari ini (Lampiran 11, gambar 26).

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan penutup yaitu guru memberikan simpulan pelajaran dengan mendiktekan siswa dan siswa menuliskannya di buku. Selain itu, dalam kegiatan penutup guru juga memberikan lembar evaluasi kepada siswa. Guru juga meminta sebelum mengerjakan evaluasi, untuk melakukan tepuk prestasi terlebih dahulu untuk memberikan semangat kepada siswa dalam mengerjakan evaluasi (lampiran 11, gambar 27). Setelah melakukan evaluasi, guru mengajak siswa untuk melakukan permainan *icebreaking* jenis gerak badan yaitu menyanyikan lagu “topi saya bundar” dengan tangan memegang bagian tubuh. Kegiatan penutup diakhiri dengan siswa mengisi angket perhatian (Lampiran 11, Gambar 28).

c. Observasi

1) Observasi Siswa

Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengukur perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun hasil observasi selama proses pembelajaran dapat dipaparkan sebagai berikut :

a) Pertemuan pertama

Observasi perhatian siswa dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana solusi dari hasil refleksi pada siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti bersama observer pendamping, kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama sudah berjalan dengan baik dengan rata-rata hasil skor observasi perhatian siswa 79,5 dengan kategori tinggi. Pada indikator keaktifan butir pertanyaan 1, kebanyakan (19 siswa) antusias jika disuruh maju ke depan kelas oleh guru. Pada butir pertanyaan 2, hanya ada (10 siswa) yang aktif bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru, kebanyakan 10 siswa cenderung diam dan tidak aktif. Selain itu, pada butir pernyataan 3 terdapat (12 siswa) yang aktif menanggapi pertanyaan yang di berikan oleh guru, selebihnya siswa merasa takut dan tidak mau menanggapi pertanyaan. Pada butir pertanyaan 4, kebanyakan siswa (18 siswa) tekun dan ulet dalam mengerjakan soal yang diberikan guru. Sedangkan pada butir pertanyaan 5, kebanyakan (17 siswa) aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, terdapat (3 siswa) cenderung tidak mau berdiskusi dan sibuk bermain sendiri.

Pada indikator konsentrasi butir pertanyaan 6, terdapat (14 siswa) membaca materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan sebagian siswa cenderung mengobrol dengan teman sebangkunya.

Pada butir pertanyaan 7, hanya ada (12 siswa) yang mengemukakan pendapat saat kegiatan presentasi kelompok dan kebanyakan (8 siswa) cenderung diam dan tidak aktif dalam menanggapi kegiatan presentasi kelompok. Pada butir pertanyaan 8, kebanyakan siswa (13 siswa) mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran dan terdapat (8 siswa) yang tidak fokus dalam mendengarkan guru saat menjelaskan materi. Pada butir pertanyaan 9, kebanyakan (19 siswa) memperhatikan apa yang guru jelaskan di papan tulis dan terdapat (1 siswa) yang cenderung mengganggu temannya saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, pada butir pertanyaan 10, kebanyakan (18 siswa) menulis dan mencatat apa yang di jelaskan oleh guru

b) Pertemuan kedua

Hasil observasi siklus II pertemuan kedua berjalan dengan sangat baik dengan rata-rata hasil observasi perhatian sebesar 86 dengan kategori sangat tinggi. Pada indikator keaktifan butir pertanyaan 1, semua siswa antusias jika disuruh maju ke depan kelas oleh guru. Pada butir pertanyaan 2, hanya ada (13 siswa) yang aktif bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru, kebanyakan 7 siswa cenderung diam dan tidak aktif. Selain itu, pada butir pernyataan 3 terdapat (16 siswa) yang aktif menanggapi pertanyaan yang di berikan oleh guru, selebihnya siswa merasa takut dan tidak mau menanggapi pertanyaan. Pada

butir pertanyaan 4, semua siswa tekun dan ulet dalam mengerjakan soal yang diberikan guru. Sedangkan pada butir pertanyaan 5, kebanyakan (20 siswa) aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, terlihat semua siswa bersungguh-sungguh dan suasana kegiatan diskusi kelompok juga tenang.

Pada indikator konsentrasi butir pertanyaan 6, terdapat (14 siswa) membaca materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan sebagian siswa cenderung mengobrol dengan teman sebangkunya. Pada butir pertanyaan 7, hanya ada (13 siswa) yang mengemukakan pendapat saat kegiatan presentasi kelompok dan kebanyakan (7 siswa) cenderung diam dan tidak aktif dalam menanggapi kegiatan presentasi kelompok. Pada butir pertanyaan 8, kebanyakan siswa (18 siswa) mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran dan terdapat (2 siswa) yang tidak fokus dalam mendengarkan guru saat menjelaskan materi. Pada butir pertanyaan 9, kebanyakan (18 siswa) memperhatikan apa yang guru jelaskan di papan tulis dan terdapat (2 siswa) yang cenderung mengganggu temannya saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, pada butir pertanyaan 10, semua siswa menulis dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Adapun perolehan skor skala perhatian siswa pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 9. Perolehan Skor Skala Perhatian Siswa Siklus II

NO	Nama	Skor Skala Perhatian	Kategori
1	RTW	60	Sedang
2	FA	80	Tinggi
3	EPK	90	Sangat Tinggi
4	FPN	80	Tinggi
5	FP	80	Tinggi
6	DWS	-	-
7	DL	80	Tinggi
8	AY	80	Tinggi
9	ACK	90	Sangat Tinggi
10	RAS	60	Sedang
11	SMS	90	Tinggi
12	SN	70	Tinggi
13	ATN	80	Tinggi
14	RA	70	Tinggi
15	RNR	80	Tinggi
16	FPP	90	Sangat Tinggi
17	PWW	90	Sangat Tinggi
18	FNNA	80	Tinggi
19	DSLM	100	Sangat Tinggi
20	AAS	100	Sangat Tinggi
21	DPA	100	Sangat Tinggi
Rata-rata		83	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, pada siklus II perolehan skor skala perhatian siswa terdapat 35% (7 siswa) memperoleh skor skala dalam kategori sangat tinggi. Sedangkan siswa yang memperoleh skor skala perhatian siswa dalam kategori tinggi

terdapat 55% (11 siswa). Selain itu, siswa yang memperoleh skor skala perhatian dalam kategori sedang terdapat 10% (2 siswa). Hal tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu, 90% siswa kelas III memperoleh skor skala perhatian siswa dalam kriteria tinggi. Selain itu, rata rata perolehan skor skala perhatian siswa siklus kedua terjadi peningkatan yaitu dari 71 menjadi 83 dan dari kategori perhatian siswa tinggi menjadi sangat tinggi. Berikut ini tabel perbandingan skor skala perhatian siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II:

Tabel 10. Perbandingan Skor Skala Perhatian Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

NO	Nama	Skor Skala Perhatian Siswa			Keterangan
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
1	RTW	40	50	60	Meningkat
2	FA	40	60	80	Meningkat
3	EPK	50	-	90	Meningkat
4	FPN	40	70	80	Meningkat
5	FP	60	70	80	Meningkat
6	DWS	50	70	-	-
7	DL	50	70	80	Meningkat
8	AY	50	80	80	Meningkat
9	ACK	60	80	90	Meningkat
10	RAS	40	50	60	Meningkat
11	SMS	70	80	90	Meningkat
12	SN	40	50	70	Meningkat
13	ATN	50	70	80	Meningkat
14	RA	40	60	70	Meningkat
15	RNR	50	70	80	Meningkat
16	FPP	40	70	90	Meningkat
17	PWW	60	80	90	Meningkat
18	FNNA	50	70	80	Meningkat
19	DSLM	70	80	100	Meningkat
20	AAS	80	100	100	Meningkat
21	DPA	70	90	100	Meningkat
Rata-rata		52,4	71	83	Meningkat

Pada tabel di atas terdapat dua siswa yang kolom skor perhatian siswa tidak ada. Hal tersebut dikarenakan siswa EPK jumlah kehadirannya tidak lengkap dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa DWS dikarenakan pindah sekolah saat dalam pelaksanaan siklus II.

2) Observasi Guru

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap penerapan permainan *icebreaking*. Pada siklus II, guru sudah mencoba memperbaiki kekurangan di siklus I. Pada pelaksanaan siklus II, peneliti bersama guru juga sudah mempersiapkan bentuk posisi duduk yang baru yaitu bentuk huruf “U”. Guru juga sudah menambah fokus pengawasan kepada terhadap delapan siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga mengkondisikan kelas dengan baik dengan menegur siswa saat kegiatan presentasi kelompok. Dalam pelaksanaan permainan *icebreaking*, guru juga sudah menerapkan permainan *icebreaking* secara spontan saat kegiatan akhir pembelajaran. Hal itu terbukti dari observasi yang dilakukan peneliti bahwa siswa-siswa terkondisikan saat proses pembelajaran.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II terjadi peningkatan dari siklus I. Pada siklus II merupakan perbaikan dari kekurangan dan kendala pada siklus I, maka dari itu peneliti bersama guru menerapkan cara yang efektif untuk meningkatkan perhatian siswa agar prestasi belajarnya lebih meningkat. Oleh karena itu, peneliti dan guru memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus 2, hal ini dikarenakan indikator

keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti sudah memenuhi target yaitu perolehan skor perhatian siswa siklus kedua memperoleh skor perhatian siswa ≥ 70 terdapat 90% (18 siswa) dari 20 siswa.

B. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan peneliti selama dua siklus menunjukkan bahwa permainan *icebreaking* dapat meningkatkan perhatian siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata hasil skala perhatian siswa pada pra siklus hanya 52,4 yang mana masuk dalam pengkategorian perhatian siswa pada kategori sedang kemudian pada siklus I telah mencapai peningkatan dengan memperoleh rata-rata skor skala perhatian siswa yaitu 71 dan siklus II telah mencapai keberhasilan penelitian yaitu memperoleh rata-rata 83 dengan memperoleh skor perhatian siswa ≥ 70 terdapat 90% (18 siswa) dari 20 siswa.

Hasil perhatian siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi dan skala perhatian siswa. Lembar observasi perhatian siswa digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan skala perhatian siswa diberikan kepada siswa di akhir kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan observasi perhatian siswa oleh peneliti pada penerapan permainan *icebreaking* pada siklus I dan siklus II, siswa-siswa mulai tertarik dan senang ketika guru mengajak untuk menyanyikan lagu pada kegiatan awal pembelajaran. Selain itu, siswa-siswa juga sudah mulai memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Hal tersebut ditunjukkan, siswa-siswa tidak bermain sendiri dan berbicara dengan temannya ketika guru menjelaskan meskipun masih ada

beberapa siswa yang perhatiannya tidak fokus. Penggunaan video pembelajaran juga memberikan keceriaan dan minat belajar siswa, di buktikan saat guru memutar video terkait materi siswa terlihat antusias dan tenang. Siswa-siswa juga terlihat kegigihannya dan semangat saat presentasi kelompok dengan menyanyikan yel-yel sebelum mempresentasikan hasil diskusinya. Selain itu, saat siswa lelah untuk mengerjakan LKS guru mengajak untuk bermain jenis *icebreaking* gerak badan yang disisipkan ke materi yaitu teks bacaan. Siswa terlihat tersenyum, dan ceria dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pada kegiatan akhir juga siswa masih fokus perhatinnya kepada guru mengenai kegiatan kesimpulan dan merangkum materi pembelajaran, ditunjukkan dengan siswa masih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan semua siswa tidak terlihat jenuh atau mengantuk.

Aktivitas-aktivitas tersebut menandakan terdapat perhatian siswa terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru melalui permainan *icebreaking*. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Baharuddin (2007: 178) menyebutkan bahwa perhatian sangat dipengaruhi oleh perasaan dan suasana hati, serta ditentukan oleh kemauan.

Hasil skala perhatian siswa pada pra siklus, siswa yang memperoleh skor skala perhatian dalam kategori tinggi terdapat 19,1% (4 siswa). Sedangkan siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori sedang terdapat 52,3% (11 siswa). Selain itu, siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori rendah terdapat 28,6% (6 siswa). Hasil skala perhatian siswa pada siklus I terjadi peningkatan pada tiap indikator, siswa kelas III yang memperoleh skor

skala perhatian siswa ≥ 70 terdapat 75% (15 siswa) dari jumlah siswa yang ada, sedangkan siswa yang memperoleh skor perhatian siswa >70 terdapat 25% (5 siswa). Selain itu, rata rata perolehan skor skala perhatian siswa siklus I terjadi peningkatan yaitu dari 52,4 menjadi 71 dan dari kategori perhatian siswa sedang menjadi tinggi.

Pada siklus I, terdapat satu siswa yang bernama EPK yang tidak terdapat skor perhatian siswa dikarenakan kehadiran siswa tersebut tidak lengkap ketika pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru pada pertemuan kedua, oleh karena itu kolom perhatian siswa tersebut tidak ada. Pada siklus II, terdapat 90% (18 siswa) siswa kelas III memperoleh skor skala perhatian ≥ 70 . Sedangkan siswa yang memperoleh skor skala perhatian < 70 terdapat 10% (2 siswa) dari 20. Uraian-uraian di atas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah sepenuhnya tercapai. Hal ini bisa dilihat, rata rata perolehan skor perhatian siswa siklus kedua terjadi peningkatan yaitu dari 71 menjadi 83 dan dari kategori perhatian siswa tinggi menjadi sangat tinggi.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti bersama guru sudah berusaha agar penelitian ini terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Namun, dalam pelaksanaan di lapangan masih ditemukan keterbatasan di antaranya:

1. Masih terdapat dua siswa yang mendapatkan skor perhatian ≤ 70 , karena membutuhkan pendampingan dari guru yang maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Penerapan permainan *icebreaking* pada kegiatan pembelajaran belum bisa maksimal karena tidak semua jenis permainan *icebreaking* bisa disisipkan pada kegiatan pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *icebreaking* dapat meningkatkan perhatian siswa kelas III. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut: pertama, guru bersama peneliti menyusun RPP yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua, memilih jenis permainan *icebreaking* yang akan digunakan pada kegiatan belajar mengajar seperti menggunakan jenis permainan *icebreaking* tepuk tangan, lagu, yel-yel, gerak badan, dan audio visual.

Dari kegiatan tersebut dapat menjadikan perhatian siswa meningkat selama proses pembelajaran. Perhatian siswa meningkat melalui penerapan permainan *icebreaking* dibuktikan dari hasil persentase skor perhatian siswa pra tindakan belum mencapai mencapai 80% siswa yang memperoleh skor perhatian siswa dalam kriteria tinggi, pada pra tindakan hanya 19,1% (4 dari 21 siswa) yang memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi. Pada siklus I terjadi peningkatan pada tiap aspek yang diamati, namun masih belum mencapai mencapai 80% siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi, pada siklus I siswa yang memperoleh skor perhatian tinggi atau ≥ 70 terdapat 75% (15 siswa) dari jumlah siswa yang ada. Selain itu, rata rata perolehan skor skala perhatian siswa siklus I terjadi peningkatan yaitu dari 52,4 menjadi 71 dan dari kategori perhatian siswa sedang menjadi tinggi.

Pada siklus II terjadi peningkatan lagi pada tiap aspek yang diamati dan sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 90% siswa memperoleh skor perhatian ≥ 70 dalam kategori sangat tinggi dan masih terdapat 2 siswa yang memperoleh skor perhatian ≤ 70 . Selain itu, rata rata perolehan skor skala perhatian siswa siklus kedua terjadi peningkatan yaitu dari 71 menjadi 83 dan dari kategori perhatian siswa tinggi menjadi sangat tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan yang ada, maka peneliti dapat mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Hendaknya siswa tetap bersemangat dan memperhatikan guru walaupun tidak menggunakan permainan *icebreaking*.

2. Bagi Guru

a. Guru hendaknya lebih memfokuskan dalam mendampingi siswa-siswa yang ramai selama proses pembelajaran.

b. Guru diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada guru lainnya bahwa penerapan permainan *icebreaking* dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian siswa.

c. Guru hendaknya membuat permainan *icebreaking* yang lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran lebih menarik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Pembelajaran dengan permainan *icebreaking* hendaknya dapat digunakan guru sebagai alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif,

menyenangkan, tidak membosankan dan dapat meningkatkan perhatian siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan untuk meningkatkan inovasi dan kreativitas terhadap proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan perhatian siswa sehingga penerapan permainan *icebreaking* pada kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis. (2006). *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Abu Ahmadi. (2009). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abu Ahmadi dan M. Umar. (1992). *Psikologi Umum*. Surabaya: PT. Bina Ilmu.
- Adi Soenarno. (2005). *Ice Breaker – Permainan Atraktif dan Edukatif Untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: Andi.
- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baharudin. (2007). *Psikologi Pendidikan Refleksi Teoritis terhadap Fenomena*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Bimo Walgito. (1980). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endah Fitriana. (2013). Keefektifan Pembelajaran Icebreaker Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. *Skripsi: IKIP PGRI SEMARANG*.
- Hendra Surya. (2009). *Menjadi Manusia Pembelajar*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- M. Buchori. (1985). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Makmun Khairani. (2013). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Masitoh, dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Moh. Usman Uzer. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mohamad Surya. (2004). *Psikologi pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- M. Said. (2010). *80+ Ice Breaker Games – Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Ngalm Purwanto. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Oemar Hamalik. (2004). *Proses Belajar Mengajar (Cetakan ketiga)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rita Eka Izzaty dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY.
- Saifuddin Azwar. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sunarto. (2012). *Icebreaker Dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Suryosubroto. (1988). *Dasar-dasar Psikologi Untuk Pendidikan Di Sekolah*. Jakarta: PT. Prima Karya.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Townsed, john. (2011). *Icebreaker*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2010). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori & Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas: Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Pemuda Media Group.

Zainal Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: CV. Yrama Widya.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.
SURAT-SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp (0274) 520094
Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 5/20 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

26 Agustus 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Miftahur Reza Irachimat
NIM : 10108244061
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/PPSD
Alamat : Ds. Karangtengah Rt 15 RW 07 Kec. Kemangkon Purbalingga Jawa Tengah

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulonprogo
Subyek : Siswa kelas III SD Negeri Gembongan
Obyek : Perhatian Siswa pada Pembelajaran Tematik Melalui Permainan Icebreaking
Waktu : September-Oktober 2014
Judul : Meningkatkan Perhatian Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Melalui Permainan Icebreaking di SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulonprogo

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP.19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG-V/2848/2014

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN** Nomor : **5120/UN.34.11/PL/2014**
Tanggal : **26 AGUSTUS 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **MIFTACHUR REZA IRACHMAT** NIP/NIM : **10108244061**
Alamat : **FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PPSD, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **MENINGKATKAN PERHATIAN SISWA PADA PEMBELAJARAN TEKNIK III MELALUI PERMAINAN ICEBREAKING DI SD NEGERI GEMBONGAN KECAMATAN SENTOLO KABUPATEN KULON PROGO**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **28 AGUSTUS 2014 s.d 28 NOVEMBER 2014**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dan Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan ditubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **28 AGUSTUS 2014**
An Sekretaris Daerah
Asisten Perencanaan dan Pembangunan
Ub.



Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI KULON PROGO C.Q KPT KULON PROGO
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan No. 2, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: bpmpt.kulonprogokab.go.id Email : bpmpt@kulonprogokab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00703/VIII/2014

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/REG/V/284/8/2014, TANGGAL: 28 AGUSTUS 2014, PERIHAL: IZIN PENELITIAN

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu.

Diizinkan kepada : MIFTAHUR REZA IRACHMAT
NIM / NIP : 10108244061
PT/Instansi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Keperluan : IZIN PENELITIAN
Judul/Tema : MENINGKATKAN PERHATIAN SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MELALUI PERMAINAN ICEBREAKING DI SD NEGERI GEMBONGAN KECAMATAN SENTOLO KABUPATEN KULON PROGO

Lokasi : SD NEGERI GEMBONGAN KECAMATAN SENTOLO KABUPATEN KULON PROGO

Waktu : 28 Agustus 2014 s/d 28 Nopember 2014

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : Wates
Pada Tanggal : 29 Agustus 2014

KEPALA
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PERIZINAN TERPADU

AGUNG KURNIAWAN, S.IP., M.Si.
Pembina Tk.I : IV/b
NIP. 19680805 199603 1 005

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Kulon Progo
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kec. Sentolo
6. Kepala SD Negeri Gembongan Kec. Sentolo
7. Yang bersangkutan
8. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PAUD DAN DIKDIS KECAMATAN SENTOLO
SD NEGERI GEMBONGAN

Alamat : Jl. Wates Km. 19, Sentolo, Kode Pos 55664

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Trisno Wardoyo
NIP : 19640103 198703 1 005
Jabatan : Kepala Sekolah SD N Gembongan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Miftahur Reza Irachmat
NIM : 10108244061
Program Studi : PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul
**"MENINGKATKAN PERHATIAN SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS III MELALUI PERMAINAN ICEBREAKING DI SD NEGERI
GEMBONGAN SENTOLO KULON PROGO"** pada tanggal 3 September – 21 Oktober
2014.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, agar dapat
dipergunakan sebagaimana mestinya.



Gembongan, Oktober 2014

Kepala Sekolah

Drs. Trisno Wardoyo
NIP. 19640103 198703 1 005

Surat Keterangan Ahli Materi

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haryani, M.Pd.
NIP : 19800818 200604 2 001
Jabatan : Ahli materi

Benar-benar telah mengevaluasi dan memberi masukan terhadap instrumen angket dan lembar observasi, atas mahasiswa:

Nama : Miftahur Reza Irachmat
NIM : 10108244061
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Evaluasi terhadap instrumen angket dan lembar observasi ini digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul: "Meningkatkan Perhatian Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas III Melalui Permainan *Icebreaking* di SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulonprogo".

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sesungguhnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Agustus 2014

Ahli Materi



Haryani, M.Pd.

NIP.19800818 200604 2 001

LAMPIRAN 2. RPP SIKLUS I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus I Pertemuan I

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester	: III (Tiga) / I
Hari / Tanggal	: Sabtu / 6 September 2014
Waktu	: 2 X 35 Menit

I. Standar Kompetensi

1. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama disekitar rumah dan sekolah.

II. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah.
- 1.3 Membuat denah dan peta lingkungan rumah dan sekolah.

III. Indikator

1. Menyebutkan tempat lingkungan alam dan buatan.
2. Membedakan lingkungan alam dan lingkungan buatan
3. Membuat denah dan peta lingkungan rumah dan sekolah

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah siswa mendengarkan penjelasan guru dengan menggunakan media gambar lingkungan alam dan buatan, siswa dapat menyebutkan tempat lingkungan alam dan buatan dengan benar.
2. Setelah siswa mengamati gambar lingkungan alam dan lingkungan buatan, siswa dapat membedakan lingkungan alam dan buatan.
3. Setelah siswa mendengarkan penjelasan guru dan mengamati contoh denah lingkungan rumah dan sekolah, siswa dapat membuat denah lingkungan rumah dan sekolah

V. Materi Pokok

Lingkungan alam dan buatan dan denah lingkungan rumah

Uraian Materi

A. Lingkungan Alam dan Buatan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar kita. Lingkungan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu lingkungan alam dan lingkungan buatan.

1. Lingkungan Alam

Lingkungan alam adalah segala sesuatu yang ada di alam dan diciptakan oleh Tuhan. Ketampakan lingkungan alam di muka bumi berbeda-beda. Contoh lingkungan alam yang ada di muka bumi, antara lain sungai, danau, laut, lembah, dan gunung. Selain itu, ketampakan alam ada juga yang berupa dataran rendah, pantai, laut, pegunungan, dan dataran tinggi.

a. Pegunungan

Salah satu ketampakan alam yang dapat kita lihat adalah pegunungan. Pegunungan adalah bentang alam yang berupa deretan gunung yang bersambungan. Pegunungan termasuk dataran tinggi. Udara di pegunungan biasanya sejuk dan bahkan ada yang sangat dingin. Daerah pegunungan sangat baik untuk bercocok tanam buah, sayur, dan bunga.

b. Sungai

Sungai juga termasuk ketampakan alam. Sungai banyak memberikan manfaat bagi manusia. Manfaat sungai, antara lain untuk mandi, mencuci, pengairan lahan pertanian (irigasi) dan sarana transportasi (untuk sungai-sungai besar di luar Pulau Jawa).

c. Danau

Danau merupakan lingkungan alam. Danau terjadi karena adanya cekungan di alam yang terisi air, baik dari air hujan maupun dari mata air yang ada di tempat tersebut. Danau juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat penampungan air.

d. Pantai dan laut

Pantai adalah daerah perbatasan antara laut dan daratan. Laut juga termasuk dalam ketampakan alam yang memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Laut dapat dimanfaatkan sebagai sarana transportasi, sebagai saran olahraga seperti berenang, menyelam, dan selancar.

2. Lingkungan Buatan

Lingkungan buatan adalah segala sesuatu yang dibuat oleh manusia dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Contoh lingkungan buatan adalah waduk, lahan pertanian, tambak, perkebunan, dan permukiman penduduk.

a. Waduk

Waduk dibuat manusia untuk menampung air hujan. Waduk juga sebagai tempat berkumpulnya aliran sungai atau tempat penampungan air di wilayah yang bersangkutan.

b. Lahan Pertanian

Indonesia merupakan negara yang mempunyai lahan pertanian yang luas. Lahan pertanian yang ada di Indonesia dimanfaatkan penduduk untuk kegiatan pertanian seperti padi, jagung, sayuran, buah, dan tanaman lainnya.

c. Tambak

Usaha tambak dilakukan di daerah dekat pantai. Petani tambak menggunakan daerah pantai untuk usaha tambak udang dan bandeng.

d. Perkebunan

Perkebunan dibuat oleh manusia dengan tujuan untuk berbagai memenuhi kepentingan hidupnya.

B. Membuat denah lingkungan rumah dan sekolah



VI. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : *Student Center*

Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, tanya jawab, penugasan

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengucapkan salam kepada siswa.
2. Siswa memimpin doa dan berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
3. Guru melakukan presensi.
4. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang hendak di pelajari pada siswa, mengenai siapa yang membuat rumah dan siapa pula yang membuat lingkungan alam di sekitar mereka (sungai). Guru kemudian menjelaskan bahwa rumah dibuat oleh manusia dan merupakan lingkungan buatan sedangkan sungai merupakan bukan buatan manusia yaitu buatan Tuhan dan termasuk lingkungan alam.

5. Guru memberikan motivasi siswa untuk tetap semangat dalam mengikuti pelajaran dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “satu-satu” yang syairnya telah diubah.

Satu-satu aku ingin pandai
Dua-dua belajar sama-sama
Tiga-tiga dengarkan gurunya
Satu dua tiga saya sudah siap

6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

B. Kegiatan Inti

1. Siswa diminta untuk memperhatikan video mengenai lingkungan alam dan lingkungan buatan.
2. Siswa diminta memperhatikan penjelasan guru mengenai lingkungan alam dan buatan dengan media gambar.
3. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya dengan guru mengenai materi yang di pelajari.
4. Siswa diminta untuk mengamati contoh gambar denah rumah yang ditampilkan guru di papan tulis.
5. Guru menjelaskan cara membuat denah lingkungan rumah dengan gambar.
6. Sebelum siswa mengerjakan soal, guru mengajak siswa berinteraksi dengan mengajak untuk tepuk LKS.
Jika disebutkan “*yes*”, dijawab tepuk 1X
Jika disebutkan “*no*”, dijawab tepuk 2X
Jika disebutkan “*ok*”, dijawab tepuk 3X
Jika disebutkan “*are you ready*”, dijawab “Go” dengan tepuk 3X
7. Siswa diminta untuk mengerjakan LKS yang dibagikan guru secara berkelompok atau dengan teman sebangku.
8. Setelah selesai mengerjakan, guru bersama siswa membahas LKS yang sudah dikerjakan oleh siswa.

9. Siswa diminta untuk mendengarkan petunjuk soal yang disampaikan oleh guru untuk membuat denah lingkungan rumah kemudian dikerjakan di buku gambar.
10. Setelah selesai, guru meminta beberapa siswa untuk maju dan menceritakan hasil pekerjaannya.
11. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman tentang materi yang telah dipelajari.
12. Siswa dengan dibimbing guru menarik kesimpulan pembelajaran yang telah dipelajari.

C. Kegiatan Akhir

1. Guru bersama siswa membuat rangkuman pelajaran
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi sebelum mengerjakan evaluasi siswa diajak untuk menyanyikan yel-yel semangat.

Kelas tiga siap selalu,
Menjalankan perintah guru,
Kami tak pernah ragu,
Karena kami yang paling jitu,
Kelas tiga...kelasnya para juara...yes.

VIII. Alat dan Sumber Belajar

- a. Media gambar lingkungan alam dan buatan, gambar denah, dan video mengenai lingkungan alam dan buatan.
- b. Sumber belajar:
 - Sunarso dan Anis kusuma. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sd dan MI kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan
 - Saleh Muhammad dan Ade Munajat, 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas III*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
 - Sukamto dkk, 2014. *Buku Ajar dan Pengayaan Sukses Ilmu Pengetahuan Sosial*. Surakarta: Sumber Makmur.

IX. Penilaian

1. Prosedur: dilakukan di akhir pembelajaran
2. Jenis: kinerja
3. Bentuk: tertulis

X. Lampiran

1. Lampiran Materi
2. Lembar kerja siswa dan Lembar evaluasi beserta jawaban
3. Lembar Penilaian

Wates, 5 September 2014

Mengetahui

Guru Kelas



Kiswanti, S.Pd

NIP. 19590101 198201 2 015

Mahasiswa



Miftahur Reza Irachmat

NIM : 10108244061

Mengetahui

Kepala Sekolah



Drs. Trisno Wardoyo

NIP. 19640103 198703 1 005

Lampiran 2

Lembar kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa

A. Kalian telah mengenal contoh-contoh lingkungan alam dan buatan.

Diskusikan bersama teman sebangku tempat-tempat yang termasuk kenampakan alam dan buatan yang kalian ketahui, kemudian isilah tabel di bawah ini !

No	Lingkungan Alam	Lingkungan Buatan
1		
2		
3		
4		
5		
6		

B. Siapkan pensil dan selembar kertas. Duduklah dengan tenang. Tariklah napas pelan-pelan. Pejamkan matamu dan berkonsentrasilah. Bayangkan lingkungan rumah tinggal kalian. Jika sudah, buatlah denah rumah kalian masing-masing dengan jelas!

Lampiran 3

Soal Evaluasi

Soal Evaluasi IPS

A. Jodohkanlah pernyataan di bawah ini dengan pilihan jawaban yang tepat !

1. Segala sesuatu yang ada di alam dan diciptakan oleh Tuhan(.....i.....)
2. Segala sesuatu yang dibuat oleh manusia dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia(.....j.....)
3. Kenampakan alam yang terjadi karena adanya cekungan di alam yang terisi air hujan maupun mata air yang ada di daerah tersebut(....h.....)
4. Kenampakan buatan yang di buat oleh manusia digunakan untuk tempat tinggal(....g....)
5. Supermarket dan pasar termasuk kenampakan(...c....)
6. Kenampakan buatan di ciptakan oleh(...b.....)
7. Kenampakan alam yang terletak di dataran tinggi yang berupa deretan gunung bersambungan(....d.....)
8. Kenampakan buatan yang digunakan untuk menanam padi, jagung dan sayuran(...f.....)
9. Kenampakan alam yang menyimpan banyak kekayaan alam seperti ikan dan mutiara(...a.....)
10. Waduk berguna untuk (...e....)

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| a. Laut | f. Lahan pertanian |
| b. Manusia | g. Rumah |
| c. Buatan | h. Danau |
| d. Pegunungan | i. Kenampakan alam |
| e. Pembangkit listrik | j. Kenampakan buatan |

LAMPIRAN IV

Lembar Penilaian

A. Pedoman Penilaian

1. Format Penilaian Produk

Penilaian produk berupa penilaian penilaian soal evaluasi. Soal evaluasi berbentuk menjodohkan. Terdapat 10 buah soal, dan masing-masing bernilai

1. Jika mampu menjawab semua soal, maka jumlah skor = $10 \times 10 = 100$

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus I Pertemuan II

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: III (Tiga) / I
Hari / Tanggal	: Sabtu / 13 September 2014
Waktu	: 2 X 35 Menit

I. Standar Kompetensi

3. Memahami teks dengan membaca nyaring, membaca intensif dan membaca dongeng.

II. Kompetensi Dasar

- 3.2 Menjelaskan isi teks (100-150 kata) melalui membaca intensif.

III. Indikator

1. Menyatakan pendapat atau perasaan berkaitan dengan isi teks.
2. Menyimpulkan isi teks dalam satu kalimat.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah siswa mendengarkan guru bercerita tentang peduli lingkungan, siswa dapat menyatakan pendapat atau perasaan berkaitan dengan isi teks dengan benar.
2. Setelah siswa mendengarkan guru bercerita tentang peduli lingkungan, siswa dapat menyimpulkan isi teks dalam satu kalimat.

V. Materi Pokok

Teks bacaan

Bahasa Indonesia

Bacalah wacana dibawah ini dengan cermat!

Peduli Lingkungan Sebelum Banjir

Siswa kelas tiga SD Karangtengah mengadakan kegiatan bersih lingkungan. Mereka bersama-sama membersihkan sampah di got, jalan, dan di taman sekolah. Kegiatan ini diadakan untuk menjadikan lingkungan bersih. Sampah yang berserakan jika dibiarkan akan menumpuk. Tumpukan sampah

itu dapat menyumbat saluran air. Jika saluran air tersumbat, akan terjadi bahaya besar. Jika terjadi hujan deras, air tidak dapat mengalir dengan baik. Hal ini dapat mengakibatkan banjir. Oleh karena itu, siswa kelas tiga membersihkan lingkungan sekolah dari sampah. Mereka tidak ingin tenggelam karena banjir. Kegiatan siswa kelas tiga didukung oleh semua guru. Guru-guru bangga terhadap mereka. Kepala sekolah merencanakan memberi hadiah kepada mereka.

Instruksi permainan gerak badan dengan sebuah cerita di atas!

- ❖ Jika mendengar kata **SISWA**, maka siswa didik akan berteriak **HORE**
- ❖ Jika mendengar kata **AIR**, maka siswa didik **AKAN DIAM DAN MEMBUNGKUKAN BADAN**
- ❖ Jika mendengar kata **SAMPAH**, maka siswa didik akan menjawab **Hiiiiiiiiii sambil tutup hidung**
- ❖ Jika mendengar kata **LINGKUNGAN**, maka siswa didik akan menjawab **TEPUK 2 KALI**

VI. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Student centered*

Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan.

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak siswa bersama-sama untuk menyanyikan lagu Bagimu Negeri.
2. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang hendak di pelajari pada siswa, dengan guru bertanya kepada siswa. Anak-anak pernahkah kalian melihat tumpukan sampah di jalan? menurut kalian Pendapat apa yang yang diberikan setelah melihat contoh tersebut? Hari ini kita akan mempelajari tentang menyatakan pendapat berkaitan dengan teks bacaan.

3. Guru memberikan motivasi siswa untuk tetap semangat dalam mengikuti pelajaran dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “satu-satu” yang syairnya telah diubah.

Satu-satu aku ingin pandai
Dua-dua belajar sama-sama
Tiga-tiga dengarkan gurunya
Satu dua tiga saya sudah siap

4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

B. Kegiatan Inti

1. Siswa diminta untuk membaca wacana cerita tentang keluarga Pak Hasan.
2. Guru menjelaskan tentang pokok-pokok yang berkaitan dengan bacaan.
3. Siswa diminta untuk menanggapi atau menyimpulkan berkaitan isi teks.
4. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya dengan guru mengenai materi yang di pelajari.
5. Guru dan siswa mensimulasikan permainan gerak badan yang disipkan ke dalam teks bacaan.
6. Siswa dibagi menjadi 10 kelompok setiap kelompok terdiri dari 2 anak.
7. Setiap kelompok mengerjakan LKS yang dibagikan guru.
8. Setelah selesai, guru meminta beberapa kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusinya
9. Siswa dan guru membahas hasil kerja kelompok.
10. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman tentang materi yang telah dipelajari.
11. Siswa dengan dibimbing guru menarik kesimpulan pembelajaran yang telah dipelajari.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa dengan dibimbing guru membuat rangkuman pelajaran
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi, sebelum mengerjakan evaluasi siswa diajak untuk melakukan tepuk prestasi.

#, # (tu, wa)

#, #, # (tu, wa, ga)

#, #, #, # (tu, wa, ga, pat)

Bisa

VIII. Alat dan Sumber Belajar

a. Teks bacaan

b. Sumber belajar:

- Ismoyo dan Romiyatun. 2008. *Aku bangga Bahasa Indonesia 3 untuk SD dan MI kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan
- Suyato. *Sukses Sarana Meraih Prestasi Bahasa Indonesia SD/MI Kelas 3 Semester 1*. Banjarnegara : Sumber Makmur.

IX. Penilaian

1. Prosedur: dilakukan dalam proses pembelajaran dan akhir pembelajaran
2. Jenis: tes dan non tes
3. Bentuk: kinerja dan tertulis

X. Lampiran

1. Lampiran Materi
2. Lembar kerja siswa
3. Lembar evaluasi
4. Lembar Penilaian

Wates, 12 September 2014

Mengetahui
Guru Kelas


Kiswanti, S.Pd

NIP. 19590101 198201 2 015

Mahasiswa


Miftahur Reza Irachmat
NIM : 10108244061

Mengetahui
Kepala Sekolah



Drs. Trisno Wardoyo

NIP. 19640103 198703 1 005

Lampiran I

Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa

Bacalah wacana dibawah ini dengan cermat!

Keluarga Pak Iman

Musim hujan telah tiba, petani menyambut gembira datangnya hujan karena dapat menggarap sawahnya. Namun, tidak demikian halnya dengan penduduk di daerah Cipinang Muara, cipinang Besar Utara dan kampung melayu. Mereka takut dan bingung jika terjadi banjir seperti tahun lalu. Salah satunya keluarga Pak Iman yang tinggal di daerah Cipinang Muara. Pak Iman termasuk orang kaya, tetapi orangnya baik dan dermawan. Pak Iman mempunyai dua orang anak laki-laki bernama Satya dan Darma.

Di rumah Pak Iman, semua tampak sibuk. Pak Iman memeriksa atap rumah. Ibu Iman sibuk membersihkan lantai dua rumahnya.

Begitupun kedua anak Pak Iman, Satya dan Darma. Mereka diberikan tugas oleh ayahnya untuk membersihkan selokan, membersihkan halaman, dan merapikan barang-barang di gudang.

Setelah selesai tugas masing-masing mereka istirahat di ruang tamu. Saat bersantai, pak Iman menceritakan penyebab terjadinya banjir. “Banjir biasanya disebabkan karena penebangan hutan. Sebab, dengan ditebangnya pohon-pohon, akar-akar yang dapat menyerap air tidak ada lagi”.

“Air hujan langsung turun ke sungai atau lereng gunung sambil mengikis tanah yang gundul itu. Inilah yang disebut erosi,” jelas pak Iman.

“Air hujan tadi membawa tanah yang dikikisnya ke dalam sungai. Tanah mengendap, sungai pun menjadi dangkal.”

“Nah kalian mengerti, bukan? Mulai sekarang tetaplah menjaga kelestarian dan kebersihan lingkungan. Mulailah dari rumah kita sendiri, lingkungan kita, dan daerah sekitar kita,” kata Pak Iman.

“Tetapi Pak, rumah kita dekat kali Ciliwung,” kata Darma. “Benar Darma, sekitar rumah kita adalah dataran yang paling rendah. Oleh sebab itu jika hujan

lebat dan tidak berhenti-henti sepanjang hari kita selalu was-was,” jawab Pak Iman.

“Air yang meluap ke rumah kita bukan hanya dari sungai wilayah kita saja, tetapi dari daerah lain juga.”

Baru selesai melepaskan lelah tiba-tiba hujan turun dengan deras. Hingga malam hujan tidak berhenti.”Banjir, banjir, banjir,” semua menyelamatkan diri. Keluarga Pak Iman menyelamatkan diri ke lantai dua rumah mereka.

1. *Setelah membaca teks wacana di atas, Diskusikanlah dengan kelompokmu dan berilah pendapat atau sampaikanlah perasaanmu berkaitan dengan isi cerita “Keluarga Pak Iman”. Kemudian bacakan di depan kelas dengan percaya diri!*
2. *Tulislah satu buah kalimat berisi kesimpulan isi cerita “Keluarga Pak Iman” dengan kreatif!*

Lampiran II
Soal Evaluasi

SOAL EVALUASI BAHASA INDONESIA

Bacalah wacana di bawah ini dengan cermat!

Gara-gara Kulit Pisang

Dani, Nika, dan Monti sedang berjalan-jalan di taman kota. “Ah, senangnya berlarian di tempat ini, ya?” kata Nika. Dani dan Monti mengangguk. Noki dan Monja pun kebetulan berada di taman itu. Noki jalan-jalan sambil makan pisang. “Enak, ya, jalan-jalan sambil makan seperti ini,” kata Monja.

”Pluuk!” Noki membuang kulit pisang. Kulit pisang itu mengenai kaki Dani. ”Kalau buang kulit pisang di tempat sampah dong!” kata Nika. ”Ah, itu urusanku! jawab Noki.

Noki dan Monja terus saja berjalan. Mereka tidak peduli kata-kata Nika. ”Kenapa, sih, Nika melarang-larang kita buang kulit pisang?” kata Monja. ”Mungkin dia iri,” jawab Noki asal. Ketika sedang asyik berjalan, tiba-tiba ... Gedubrak! Monja dan Noki jatuh bersamaan. Mereka terpeleset. Monti sengaja memasang kulit pisang di jalan.

”Aduuuh!” teriak Noki keras-keras, menahan sakit. ”He, he, he ... kalau sakit karena jatuh, urusanmu, kan?” goda Nika. ”Lain kali, buang sampah di tempatnya, ya!” pesan Dani. Noki dan Monja meringis menahan sakit.

I. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini sesuai dengan bacaan!

1. Apa kebiasaan Noki?
2. Apakah kebiasaan Noki baik? Mengapa?
3. Mengapa Nika menasihati Noki?
4. Apa yang terjadi pada Noki akibat kebiasaannya?
5. Buatlah kesimpulan dari cerita “Gara-gara Kulit Pisang” ke dalam satu buah kalimat secara kreatif!

Lampiran III
Lembar penilaian

A. Pedoman Penilaian

1. Format Penilaian Produk

Penilaian produk berupa penilaian penilaian soal evaluasi. Soal Evaluasi Untuk Bahasa Indonesia berbentuk essay. Terdapat 5 buah soal, dan masing-masing bernilai 2. Jika mampu menjawab semua soal maka jumlah skor = $10 \times 10 + 100$

LAMPIRAN 3. RPP SIKLUS II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus II Pertemuan I

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas / Semester	: III (Tiga) / I
Hari / Tanggal	: Jum'at / 17 Oktober 2014
Waktu	: 3 X 35 Menit

I. Standar Kompetensi

2. Memahami kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan dan upaya menjaga kesehatan lingkungan.

II. Kompetensi Dasar

- 2.1 Membedakan ciri-ciri lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat berdasarkan pengamatan.

III. Indikator

1. Menyebutkan ciri-ciri mata uang yang dilihat dari depan dan belakang.
2. Mendeskripsikan ciri-ciri lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah siswa mendengarkan penjelasan guru dan mengamati contoh mata uang, siswa dapat menyebutkan ciri-ciri mata uang yang dilihat dari depan dan belakang.
2. Setelah siswa mendengarkan penjelasan guru dan mengamati video mengenai lingkungan sehat dan tidak sehat, siswa dapat mendeskripsikan ciri-ciri lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat.

V. Materi Pokok

Lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat

IPA

A.Lingkungan Sehat

Kamu mempunyai kewajiban untuk mewujudkan lingkungan sehat. Lingkungan sehat akan membuat kesehatan kita terjaga dan betah menghuninya. Lingkungan sehat memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Udara bersih dan segar.
2. Tanah yang subur.
3. Sumber air yang bersih.
4. Air sungai yang mengalir terlihat bersih dan jernih.
5. Sampah tidak berserakan.
6. Banyak tumbuhan hijau yang tumbuh dengan subur.

B. Lingkungan Tidak Sehat

Keadaan lingkungan di sekitar manusia tinggal, ada yang memenuhi syarat kesehatan dan ada pula yang tidak memenuhi syarat kesehatan. Lingkungan yang tidak memenuhi syarat kesehatan merupakan lingkungan yang tidak sehat. Ciri-ciri lingkungan yang tidak sehat adalah sebagai berikut:

1. Udara kotor dan berbau. Udara tersebut akan menyesakkan napas kita.
2. Tidak tersedianya tempat sampah. Sampah menumpuk dan berserakan di mana-mana. Tentu saja hal ini akan merusak pemandangan lingkungan sekitar. Sampah yang menumpuk akan menimbulkan bau yang tidak sedap.
3. Tidak ada saluran air. Meskipun ada, tetapi keadaannya kotor. Terdapat sampah yang menyumbat saluran air. Akibatnya, aliran air tidak lancar.
4. Tidak terdapat tumbuhan sehingga terlihat gersang. Kalaupun ada, tetapi tidak terpelihara. Misalnya, terdapat rumput liar.
5. Jika kamu tinggal di lingkungan yang bising, istirahatmu akan terganggu. Istirahat yang kurang menyebabkan kesehatan akan terganggu.

Agar terwujud rumah yang sehat, maka lokasinya harus benar-benar diperhatikan. Rumah yang sehat sebaiknya terletak di lokasi yang memiliki fasilitas-fasilitas yang sesuai dengan syarat-syarat rumah sehat. Jadi, hal-hal yang harus diperhatikan agar kebersihan dan kesehatan masyarakat dapat tercipta dengan baik, antara lain:

- a. Mendirikan perumahan sederhana dan sehat yang harganya terjangkau oleh masyarakat;

- b. Pembasmian hewan-hewan yang dapat menyebarkan bibit penyakit, seperti lalat dan nyamuk;
- c. Penghijauan di sekitar perumahan agar udara selalu bersih dan segar;
- d. Pengawasan terhadap polusi udara, air, dan tanah; serta
- e. Pengawasan terhadap bahaya radiasi dan sisa-sisa unsur radio aktif.

Usaha-usaha yang dapat dilakukan untuk menanggulangi polusi lingkungan, antara lain:

- a. Setiap pabrik diharuskan mempunyai sarana penyaringan udara agar udara lingkungan tidak tercemar;
- b. Setiap pabrik harus mempunyai bak penampungan limbah cair dan mempunyai sarana daur ulang limbah tersebut;
- c. Menjaga agar daerah perumahan dengan daerah industri memiliki jarak yang cukup jauh;
- d. Air limbah industri diolah kembali, baik secara biologis ataupun nonbiologis, seperti sedimentasi dan filtrasi.

C. Penyebab Pencemaran Lingkungan

1. Pencemaran Udara

Pencemaran udara dapat menyebabkan lingkungan tidak sehat. Misalnya, asap kendaraan bermotor, asap pabrik dan asap rokok. Bau dari tumpukan sampah dan debu. Juga dapat mencemari udara. Kendaraan bermotor menggunakan bahan bakar, misalnya bensin dan solar. Dari pembakaran bahan bakar inilah menyebabkan terjadinya asap. Begitu pula dengan asap dari pabrik. Asap ini dapat membahayakan tubuh kita. Hal ini karena mengandung gas beracun, yaitu karbon monoksida (CO).

2. Pencemaran Air

Selain menghasilkan asap, pabrik juga menghasilkan limbah. Limbah mengandung zat-zat kimia berbahaya. Jika limbah pabrik dibuang ke sungai dapat menyebabkan pencemaran air. Limbah rumah tangga juga penyebab pencemaran air. Misalnya, air bekas cucian dan air limbah dari WC. Ciri-ciri air yang tercemar antara lain, berbau, dan

berwarna. Sebaliknya, air yang bersih tampak jernih (tidak berwarna). Air bersih juga tidak berbau dan tidak berasa.

3. Pencemaran Tanah

Plastik adalah bahan yang tidak dapat membusuk. Plastik juga tidak dapat terurai. Sampah plastik menyebabkan terjadinya pencemaran tanah. Sampah yang tertimbun berserakan membuat lingkungan kotor. Selain sampah, racun serangga juga dapat mencemari tanah. Sampah dapat menyuburkan tanah. Daun dan kotoran hewan dapat dijadikan pupuk. Caranya dengan menimbun sampah tersebut dengan tanah. Daun dan kotoran hewan mudah membusuk. Tumbuhan yang membusuk dapat dibuat pupuk kompos. Hewan yang membusuk atau kotoran hewan dapat dibuat pupuk kandang. Pupuk dapat membuat tanaman tumbuh subur.

4. Pencemaran Suara

Kemajuan teknologi manusia selain menghasilkan kemakmuran juga menimbulkan pencemaran. Selain pencemaran udara, pencemaran air, dan pencemaran tanah, pencemaran suara pun timbul dari kemajuan teknologi ini. Pencemaran suara terutama terjadi di daerah perkotaan maupun di daerah perindustrian.

D. Cara Menjaga Kesehatan Lingkungan

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat lingkungan yang sehat, antara lain sebagai berikut:

1. Membuang sampah ke tempat sampah;
2. Mengolah limbah sebelum dibuang ke lingkungan;
3. Membersihkan lingkungan secara teratur;
4. Menanam tanaman di sekitar rumah dan lahan kosong dengan tanaman yang bermanfaat; mengalirkan air yang tergenang melalui saluran air;
5. Menciptakan rumah yang sehat, yaitu rumah yang memiliki lubang angin atau ventilasi udara;
6. Tidak membakar sampah di sembarang tempat;
7. Tidak memetik bunga, tidak mematahkan dahan, dan tidak menebang pohon secara sembarangan.

VI. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Student Centered*

Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan.

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak siswa bersama-sama untuk menyanyikan lagu Bagimu Negeri.
2. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang hendak di pelajari pada siswa, dengan menunjukan gambar lingkungan sehat dan tidak sehat kepada siswa.
3. Guru memberikan motivasi siswa untuk tetap semangat dalam mengikuti pelajaran dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “kalau kau suka hati” yang syairnya telah diubah.

Kalau kau suka IPA tepuk tangan

Kalau kau suka IPA tepuk tangan

Kalau kau ingin pandai mari kita belajar

Ayo ayo sekarang kita mulai....

4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

B. Kegiatan Inti

1. Siswa diminta Siswa diminta untuk memperhatikan video mengenai lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat.
2. Guru meminta beberapa siswa untuk menceritakan gambar lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat secara lantang yang sudah disiapkan oleh guru, siswa lain menyimak.
3. Siswa diminta untuk mendengarkan penjelasan guru mengenai lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat.
4. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya dengan guru mengenai materi yang di pelajari.
5. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak.

6. Sebelum siswa mengerjakan LKS, guru mengajak siswa berinteraksi dengan mengajak untuk tepuk balas tepuk.
Jika tepuk 2 X, dijawab tepuk 2X
Jika tepuk 2 X , dijawab tepuk paha 3X
Jika tepuk 4 X , dijawab dengan mengacungkan tangan mengepal sambil mengatakan kami siap.
7. Siswa mengerjakan LKS yang dibagikan guru.
8. Setelah selesai, guru meminta beberapa kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusinya dan menampilkan yel-yel masing-masing kelompok.
9. Siswa dan guru membahas soal yang sudah dikerjakan.
10. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman tentang materi yang telah dipelajari.
11. Siswa dengan dibimbing guru menarik kesimpulan pembelajaran yang telah dipelajari.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa dengan dibimbing guru membuat rangkuman pelajaran
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi, sebelum mengerjakan evaluasi siswa diajak untuk melakukan tepuk prestasi.

#, # (tu, wa)

#, #, # (tu, wa, ga)

#, #, #, # (tu, wa, ga, pat)

Bisa

VIII. Alat dan Sumber Belajar

- a. gambar lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat
- b. Sumber belajar:
 - Mulyati arifin, dkk. 2008. *Ilmu pengetahuan alam dan lingkunganku 3: untuk SD dan MI kelas III*. Jakarta: PT. Setia Purna Inves
 - Priyono dan Titik Sayekti. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 3: untuk SD dan MI kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan

h. Sumber belajar:

- Pando Dewantara dan Amrizali, 2012. *Pembelajaran Terpadu Tematik untuk SD/ MI kelas III*. Depok: Arya Duta
- Fajariyah Nur, 2008. *Cerdas berhitung matematika 3 untuk SD dan MI kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan
- Nulyati arifin, dkk, 2008. *Ilmu pengetahuan alam dan lingkungannya 3 untuk SD dan MI kelas III*. Jakarta: PT. Setia Purna laves
- Priyono dan Titik Sayekti, 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 3 untuk SD dan MI kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan

IX. Penilaian

1. Prosedur: dilakukan dalam proses pembelajaran dan akhir pembelajaran
2. Jenis: tes dan non tes
3. Bentuk: kinerja dan tertulis

X. Lampiran

1. Lampiran Materi
2. Lembar kerja siswa
3. Lembar evaluasi
4. Lembar Penilaian

Wates, 16 Oktober 2014

Mengetahui

Guru Kelas

Kiswanti, S.Pd.

NIP: 19590101 198201 2 015

Mahasiswa

Miftahur Reza Irachmat

NIM: 10108244061

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs. Trisno Wardoyo
NIP: 19640103 198703 1 005

Lampiran II

Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !

1. Perhatikan kedua gambar berikut ini, lalu diskusikan dengan teman-teman dalam kelompokmu!



Gambar A



Gambar B

2. Apakah perbedaan antara gambar a dengan gambar b?
3. Menurut pendapatmu, gambar a atau gambar b yang menunjukkan kondisi lingkungan yang tidak sehat? Mengapa demikian? Beri alasannya!
4. Kesimpulan apa yang dapat kamu peroleh? Tulis pendapat dan kesimpulannya di buku tugasmu!

Soal Evaluasi

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang benar!

1. Udara segar merupakan salah satu ciri lingkungan...
 - a. sehat
 - b. tidak sehat
 - c. tidak terawat
2. Udara yang masih segar biasanya terdapat di daerah
 - a. pasar
 - b. pegunungan
 - c. terminal
3. Ciri-ciri dari lingkungan yang tidak sehat adalah
 - a. udara kotor dan berbau
 - b. saluran air yang lancar
 - c. udara segar
4. Asap rokok dan debu dapat mencemari...
 - a. air
 - b. udara
 - c. tanah
5. Pernyataan berikut yang termasuk jenis pencemaran air adalah
 - a. mencuci pakaian di sungai
 - b. mengambil air sungai untuk menyiram tumbuhan
 - c. memasukkan kaki ke dalam sungai
6. Cara menjaga agar udara tetap bersih dan segar adalah . . .
 - a. menebang pohon
 - b. merokok
 - c. membuang sampah pada tempatnya
7. Kertas daur ulang membantu mengurangi
 - a. kerusakan pengangkut sampah
 - b. uang belanja sehari-hari
 - c. jumlah sampah
8. Jika bandara dibangun di dekat permukiman penduduk, maka dampak yang ditimbulkan...
 - a. penduduk akan terkena pencemaran suara
 - b. penduduk dapat berjualan di bandara
 - c. penduduk memperoleh pekerjaan di bandara
9. Sampah berikut yang dapat membuat tanah menjadi subur adalah
 - a. plastik
 - b. kaleng
 - c. daun-daunan

10. Cara memelihara lingkungan yang sehat adalah

- a. menanam tumbuhan hijau
- b. membuang sampah disungai
- c. menebang pohon

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan jelas!

- 1. Tuliskan ciri-ciri lingkungan yang sehat!
- 2. Mengapa udara di pegunungan umumnya lebih bersih daripada udara di kota?
- 3. Bagaimanakah yang harus dilakukan untuk mengurangi pencemaran tanah?
- 4. Mengapa pekerja pabrik wajib mengenakan penutup telinga saat berada di dalam lingkungan pabrik?
- 5. Tuliskan cara menjaga lingkungan agar tetap sehat!

Lampiran IV

Lembar penilaian

A. Pedoman Penilaian

1. Format Penilaian Produk

Penilaian produk berupa penilaian penilaian soal evaluasi.

a. Soal Evaluasi

Soal evaluasi berbentuk pilihan ganda dan isian singkat. Terdapat 10 buah soal untuk pilihan ganda, dan masing-masing bernilai 1 dan 5 buah soal untuk isian singkat bernilai 2. Jika mampu menjawab semua soal, maka jumlah skor = $20 \times 5 = 100$.

Pilihlah salah satu yel-yel untuk ditampilkan saat maju mempresentasikan hasil pekerjaannya!

YEL-YEL

Mana di mana klompok paling hebat,
Klompok paling hebat adalah klompok.....(satu)
Mana di mana klompok paling dasyat,
Klompok paling dahsyat adalah klompok.....(satu)

Lihatlah lihat kelompok.....(satu) beraksi
Sudah terbukti kami memang pemberani
Kawan semua jangan lupakan kami
Tugas selalu siap waktunya unjuk gigi

Pring reketek gunung ambrol
Dasar hati mantep kelompok.....(satu) paling jempol
Saling bahu membahu
Dumak tinting joss.....dumak tinting joss
Dumak tintik joss....joss....joss

Kelompok.....(satu) siap selalu,
Menjalankan perintah guru,
Kami tak pernah ragu,
Karena kami yang paling jitu,
(satu)....(satu)...(satu) yes

Kelompok.....(satu),
Kelompok yang paling berani,
Walau kami kecil, kami tidak peduli
Yang paling penting, kami selalu happy
(satu)....(satu)...siapa takut

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus II Pertemuan II

Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: III (Tiga) / I
Hari / Tanggal	: Selasa / 21 Oktober 2014
Waktu	: 2 X 35 Menit

I. Standar Kompetensi

Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka.

II. Kompetensi Dasar

Memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang.

III. Indikator

1. Mengelompokkan nilai beberapa mata uang.
2. Menentukan kesetaraan nilai mata uang dengan berbagai satuan uang lainnya.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah siswa mendengarkan penjelasan guru dan mengamati contoh mata uang, siswa dapat mengelompokkan nilai beberapa mata uang.
2. Setelah siswa mendengarkan penjelasan guru dan mengamati contoh mata uang, siswa dapat menentukan kesetaraan nilai mata uang dengan berbagai satuan uang lainnya.

V. Materi Pokok

Mata uang

MATEMATIKA

A. Menghitung Nilai Beberapa Mata Uang



Nilai mata uang rupiah di atas berturut-turut adalah

$$\text{Rp } 10.000,00 + \text{Rp } 2.000,00 + \text{Rp } 1.000,00 = \text{Rp } 13.0000$$

B. Menentukan Kesetaraan Nilai Uang Dengan Berbagai Satuan Uang

1 mata uang nilainya dapat sama dengan beberapa mata uang.
1 lembar uang lima ribuan dapat ditukar dengan 5 lembar uang seribuan.



VI. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Student centered*

Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan.

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengucapkan salam kepada siswa.
2. Siswa memimpin doa dan berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
3. Guru melakukan presensi.
4. Guru mengajak siswa bersama-sama untuk menyanyikan lagu wajib “Bangun Pemuda Pemuda”.
5. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang hendak di pelajari pada siswa, dengan menunjukan mata uang kepada siswa. Kemudian guru menghitung mata uang tersebut.
6. Guru memberikan motivasi siswa untuk tetap semangat dalam mengikuti pelajaran dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “kalau kau suka hati” yang syairnya telah diubah.

Kalau kau suka Matematika tepuk tangan
Kalau kau suka Matematika tepuk tangan
Kalau kau ingin pandai mari kita belajar
Ayo ayo sekarang kita mulai....

7. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

B. Kegiatan Inti

1. Siswa diminta untuk mengamati mengenai pengelompokan atau penjumlahan nilai mata uang yang dicontohkan guru.
2. Siswa yang ditunjuk, maju menjawab contoh soal mengenai mengelompokan atau menjumlahkan nilai mata uang.
3. Siswa diminta untuk mengamati mengenai kesetaraan nilai mata uang dengan berbagai satuan uang lainnya yang dicontohkan guru.
4. Siswa yang ditunjuk, maju menjawab contoh soal mengenai kesetaraan nilai mata uang dengan berbagai satuan uang lainnya.
5. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya dengan guru mengenai materi yang di pelajari.
6. Siswa dibagi menjadi 10 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 anak.
7. Sebelum siswa mengerjakan LKS, guru mengajak siswa berinteraksi dengan mengajak untuk tepuk semangat.

Tepuk 3X, sambil menggerakkan tangan seperti air mengalir ke arah kanan kemudian mengatakan wuzh-wuzh.

Tepuk 3X , sambil menggerakkan tangan seperti air mengalir ke arah kiri kemudian mengatakan wuzh-wuzh.

Tepuk 3X , sambil menggenggam tangan dan mengucapkan semangat.

8. Siswa mengerjakan LKS yang dibagikan guru.
9. Setelah selesai, guru meminta beberapa kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusinya, kemudian kelompok lain dapat memberikan masukan/meresponsi dari hasil diskusinya.
10. Siswa dan guru membahas soal yang sudah dikerjakan.
11. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman tentang materi yang telah dipelajari.
12. Siswa dengan dibimbing guru menarik kesimpulan pembelajaran yang telah dipelajari.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa dengan dibimbing guru membuat rangkuman pelajaran
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi, sebelum mengerjakan evaluasi siswa diajak untuk melakukan tepuk prestasi.

#, # (tu, wa)

#, #, # (tu, wa, ga)

#, #, #, # (tu, wa, ga, pat)

Bisa

3. Guru menutup pelajaran

IX. Alat dan Sumber Belajar

- a. Uang kertas dan logam
- b. Sumber belajar:
 - Fajariyah Nur. 2008. *Cerdas berhitung matematika 3 untuk SD dan MI kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan

IX. Penilaian

1. Prosedur, dilakukan dalam proses pembelajaran dan akhir pembelajaran
2. Jenis: tes dan non tes
3. Bentuk: kinerja dan tertulis

X. Lampiran

1. Lampiran Materi
2. Lembar kerja siswa
3. Lembar evaluasi
4. Lembar Penilaian

Wates, 20 Oktober 2014

Mengetahui

Guru Kelas

Kisiwanti, S.Pd.

NIP: 19590101 198201 2 015

Mahasiswa

Miftahur Reza Irachumai

NIM: 10108244061

Mengetahui

Kepala Sekolah



Drs. Tisno Wardoyo

NIP. 19640103 198703 1 005

Lampiran II

Lembar Kerja Siswa

I. Ayo menghitung nilai kelompok mata uang!

NO	Kelompok Mata Uang	Nilai
1	1 lembar lima ribuan, 2 lembar seribuan, dan 5 keping seratusan	Rp.....
2	3 lembar seribuan dan 2 lembar lima ribuan	Rp.....
3	1 lembar sepuluh ribuan, 3 lembar seribuan, dan dua keping dua ratusan	Rp.....
4	1 lembar sepuluh ribuan, 1 lembar lima ribuan, dan 5 lembar ribuan	Rp.....
5	1 lembar dua puluh ribuan, 2 lembar lima ribuan, dan 1 lembar ribuan	Rp.....

Ayo, mengisi dengan nilai uang yang tepat!

1. 4 lembar seribuan = lembar lima ratusan
2. 2 lembar lima ribuan =lembar seribuan
3. 3 lembar lima ribuan = 1 lembar sepuluh ribuan danlembar seribuan
4. 4 lembar sepuluh ribuan = 2 lembar
5. 1 lembar lima puluh ribuan = 2 lembar dan 1 lembar

Lampiran III
Soal Evaluasi

Soal Evaluasi

A. Ayo menghitung nilai keompok mata uang!

NO	Kelompok Mata Uang	Nilai
1	2 lembar lima ribuan, 3 lembar seribuan, dan 6 keping seratusan	Rp.....
2	2 lembar seribuan dan 4 lembar lima ribuan	Rp.....
3	2 lembar sepuluh ribuan, 2 lembar seribuan, dan 3 keping dua ratusan	Rp.....
4	3 lembar sepuluh ribuan, 1 lembar lima ribuan, dan 4 lembar ribuan	Rp.....
5	1 lembar dua puluh ribuan, 3 lembar lima ribuan, dan 2 lembar ribuan	Rp.....

Ayo, mengisi dengan nilai uang yang tepat!

1. 5 lembar seribuan = lembar lima ratusan
2. 3 lembar lima ribuan =lembar seribuan
3. 4 lembar lima ribuan = 1 lembar sepuluh ribuan danlembar seribuan
4. 6 lembar sepuluh ribuan = 3 lembar
5. 1 lembar lima puluh ribuan = 2 lembar dan 10 lembar

Pedoman Penilaian

Penilaian produk berupa penilaian penilaian soal evaluasi. Soal evaluasi berbentuk pilihan ganda dan isian singkat. Terdapat 10 buah soal dan masing-masing soal bernilai 1. Jika mampu menjawab semua soal $100 \times 10 = 100$

LAMPIRAN 4.
DATA HASIL EVALUASI SIKLUS I dan II

Perolehan NILAI EVALUASI SISWA
Siklus I Pertemuan 1

NO	NAMA	NILAI IPS
1	RTW	50
2	FA	60
3	EPK	80
4	FPN	70
5	FP	70
6	DWS	80
7	DL	80
8	AY	80
9	ACK	70
10	RAS	50
11	SMS	90
12	SN	80
13	ATN	80
14	RA	70
15	RNR	80
16	FPP	70
17	PWW	80
18	FNNA	70
19	DSLM	80
20	AAS	80
21	DPA	90
Rata-rata		74,3

Perolehan NILAI EVALUASI SISWA
Siklus I Pertemuan 2

NO	NAMA	NILAI Bahasa Indonesia
1	RTW	40
2	FA	90
3	EPK	-
4	FPN	70
5	FP	80
6	DWS	80
7	DL	80
8	AY	60
9	ACK	60
10	RAS	40
11	SMS	100
12	SN	90
13	ATN	100
14	RA	70
15	RNR	70
16	FPP	80
17	PWW	90
18	FNNA	70
19	DSLM	100
20	AAS	80
21	DPA	100
Rata-rata		77,5

Perolehan NILAI EVALUASI SISWA
Siklus II Pertemuan 1

NO	NAMA	NILAI IPA
1	RTW	70
2	FA	75
3	EPK	90
4	FPN	80
5	FP	70
6	DWS	-
7	DL	80
8	AY	100
9	ACK	70
10	RAS	75
11	SMS	90
12	SN	70
13	ATN	60
14	RA	80
15	RNR	85
16	FPP	85
17	PWW	80
18	FNNA	70
19	DSLMM	80
20	AAS	-
21	DPA	85
Rata-rata		78,7

Perolehan NILAI EVALUASI SISWA
Siklus II Pertemuan 2

NO	NAMA	NILAI Matematika
1	RTW	70
2	FA	80
3	EPK	90
4	FPN	70
5	FP	80
6	DWS	-
7	DL	80
8	AY	100
9	ACK	90
10	RAS	60
11	SMS	80
12	SN	80
13	ATN	80
14	RA	90
15	RNR	80
16	FPP	70
17	PWW	100
18	FNNA	80
19	DSLM	100
20	AAS	90
21	DPA	70
Rata-rata		82

LAMPIRAN 5.
HASIL EVALUASI SIKLUS I dan II

Hasil Evaluasi Siklus I Pertemuan 1

Nama : Alfano A.S.
No abs : 20
Kelas : 3



Soal Evaluasi

Jodohkanlah pernyataan di bawah ini dengan pilihan jawaban yang tepat !

1. Segala sesuatu yang ada di alam dan diciptakan oleh Tuhan(..i.....) ✓
2. Segala sesuatu yang dibuat oleh manusia dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia(..h..) ✗
3. Kenampakan alam yang terjadi karena adanya cekungan di alam yang terisi air hujan maupun mata air yang ada di daerah tersebut(..h.....) ✓
4. Kenampakan buatan yang di buat oleh manusia digunakan untuk tempat tinggal(..g....) ✓
5. Supermarket dan pasar termasuk kenampakan(..g....) ✗
6. Kenampakan buatan di ciptakan oleh(..h..) ✓
7. Kenampakan alam yang terletak di dataran tinggi yang berupa deretan gunung bersambungan(..d....) ✓
8. Kenampakan buatan yang digunakan untuk menanam padi, jagung dan sayuran(..f.....) ✓
9. Kenampakan alam yang menyimpan banyak kekayaan alam seperti ikan dan mutiara(..d..) ✓
10. Waduk berguna untuk (..d...) ✓

- a. Laut
- b. Manusia
- c. Buatan
- d. Pegunungan
- e. Pembangkit listrik
- f. Lahan pertanian
- g. Rumah
- h. Danau
- i. Kenampakan alam
- j. Kenampakan buatan

Hasil Evaluasi Siklus I Pertemuan 2

Nama : Mafa
No abs: sebbias
Kelas : tiga

100

EVALUASI

Bacalah wacana di bawah ini dengan cermat!

Gara-gara Kulit Pisang

Dani, Nika, dan Monti sedang berjalan-jalan di taman kota. "Ah, senangya berlarian di tempat ini, ya?" kata Nika. Dani dan Monti mengangguk. Noki dan Monja pun kebetulan berada di taman itu. Noki jalan-jalan sambil makan pisang. "Enak, ya, jalan-jalan sambil makan seperti ini," kata Monja. "Pluuk!" Noki membuang kulit pisang. Kulit pisang itu mengenai kaki Dani. "Kalau buang kulit pisang di tempat sampah dong!" kata Nika. "Ah, itu urusanku!" jawab Noki.

Noki dan Monja terus saja berjalan. Mereka tidak peduli kata-kata Nika. "Kenapa, sih, Nika melarang-larang kita buang kulit pisang?" kata Monja. "Mungkin dia iri," jawab Noki asal. Ketika sedang asyik berjalan, tiba-tiba ... Gedubrak! Monja dan Noki jatuh bersamaan. Mereka terpeleset. Monti sengaja memasang kulit pisang di jalan.

"Aduuuh!" teriak Noki keras-keras, menahan sakit. "He, he, he ... kalau sakit karena jatuh, urusanmu, kan?" goda Nika. "Lain kali, buang sampah di tempatnya, ya!" pesan Dani. Noki dan Monja meringis menahan sakit.

II. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini sesuai dengan bacaan!

1. Apa kebiasaan Noki?
2. Apakah kebiasaan Noki baik? Mengapa?
3. Mengapa Nika menasihati Noki?
4. Apa yang terjadi pada Noki akibat kebiasaannya?
5. Buatlah kesimpulan dari cerita "Gara-gara Kulit Pisang" ke dalam satu buah kalimat secara kreatif!

Jawab :

- 2 1. Memakan Pisang dan Membuang Kulit Pisang sembarangan
- 2 2. Tidak Suka Membuang Kulit Pisang Sembarangan
- 2 3. Supaya tidak Membuang sampah sembarangan
- 2 4. Terpeleset
- 2 5. Nika Membuang Kulit Pisang sembarangan

Hasil Evaluasi Siklus II Pertemuan 1

Nama : *WISNU*
No abs: *67*
Kelas : *III*

80

Soal Evaluasi

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang benar!

1. Udara segar merupakan salah satu ciri lingkungan...
☒ a. sehat
☐ b. tidak sehat
☐ c. tidak terawat
2. Udara yang masih segar biasanya terdapat di daerah
☐ a. pasar
☒ b. pegunungan
☐ c. terminal
3. Ciri-ciri dari lingkungan yang tidak sehat adalah ...
☒ a. udara kotor dan berbau
☒ b. saluran air yang lancar
☐ c. udara segar
4. Asap rokok dan debu dapat mencemari...
☐ a. air
☒ b. udara
☐ c. tanah
5. Pernyataan berikut yang termasuk jenis pencemaran air adalah
☒ a. mencuci pakaian di sungai
☐ b. mengambil air sungai untuk menyiram tumbuhan
☐ c. memasukkan kaki ke dalam sungai
6. Cara menjaga agar udara tetap bersih dan segar adalah ...
☐ a. menebang pohon
☐ b. merokok
☒ c. membuang sampah pada tempatnya
7. Kertas daur ulang membantu mengurangi
☒ a. kerusakan pengangkut sampah
☐ b. uang belanja sehari-hari
☐ c. jumlah sampah
8. Jika bandara dibangun di dekat permukiman penduduk, maka dampak yang ditimbulkan...
☒ a. penduduk akan terkena pencemaran suara
☐ b. penduduk dapat berjualan di bandara
☐ c. penduduk memperoleh pekerjaan di bandara
9. Sampah berikut yang dapat membuat tanah menjadi subur adalah
☐ a. plastik
☒ b. kaleng
☐ c. daun-daunan

10. Cara memelihara lingkungan yang sehat adalah

- a. menanam tumbuhan hijau
- b. membuang sampah disungai
- c. menebang pohon

II. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan jelas!

1. Tuliskan ciri-ciri lingkungan yang sehat! *membuang sampah ditempatnya*
2. Mengapa udara di pegunungan umumnya lebih bersih daripada udara di kota? *karena banyak pohon*
3. Bagaimanakah yang harus dilakukan untuk mengurangi pencemaran tanah? *membuang kaleng ditempatnya*
4. Mengapa pekerja pabrik wajib mengenakan penutup telinga saat berada di dalam lingkungan pabrik? *karena bising*
5. Tuliskan cara menjaga lingkungan agar tetap sehat! *tidak membuang sampah sembarangan*

Hasil Evaluasi Siklus II Pertemuan 2

Nama : Alfrano Anwar Suseno

No abs: 20

Kelas : III 3 (tiga)

80

Ayo menghitung nilai kelompok mata uang!

NO	Kelompok Mata Uang	Nilai
1	2 lembar lima ribuan, 3 lembar seribuan, dan 6 keping seratusan	Rp. 13.000,00
2	2 lembar seribuan dan 4 lembar lima ribuan	Rp. 42.000,00
3	2 lembar sepuluh ribuan, 2 lembar seribuan, dan 3 keping dua ratusan	Rp. 22.000,00
4	3 lembar sepuluh ribuan, 1 lembar lima ribuan, dan 4 lembar ribuan	Rp. 39.000,00
5	1 lembar dua puluh ribuan, 3 lembar lima ribuan, dan 2 lembar ribuan	Rp. 69.000,00

Ayo, mengisi dengan nilai uang yang tepat!

- 5 lembar seribuan = 5 lembar lima ratusan
- 3 lembar lima ribuan = 15 lembar seribuan
- 4 lembar lima ribuan = 1 lembar sepuluh ribuan dan 4 lembar seribuan
- 6 lembar sepuluh ribuan = 3 lembar 20
- 1 lembar lima puluh ribuan = 2 lembar 20 dan 10 lembar 1.000,00

LAMPIRAN 6.

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Obsevasi Penerapan Icebreaking oleh Guru pada Proses Pembelajaran

Siklus/ Pertemuan :

Hari/ Tanggal :

NO	Butir pengamatan	Ya/tidak	Keterangan
1	Guru memilih jenis permainan <i>icebreaking</i> yang sesuai dan cocok digunakan terkait materi yang diajarkan		
2	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> spontan yang tepat di saat pembelajaran		
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di awal kegiatan pembelajaran		
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di inti kegiatan pembelajaran		
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di akhir kegiatan pembelajaran		
3	Guru menciptakan suasana pembelajaran dari pasif ke aktif dengan permainan <i>icebreaking</i>		
	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu sesuai dengan materi pelajaran		
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> audio visual di awal pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa		
	Guru memberikan variasi tepuk tangan untuk meningkatkan perhatian siswa saat proses pembelajaran		
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> gerak badan saat proses pembelajaran		

Lembar Observasi Perhatian Siswa

Siklus/ Pertemuan :

Hari/ Tanggal :

Nama Siswa :

Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom 1/0 dan berikanlah keterangan pada kolom keterangan jika diperlukan!

Keterangan:

Kolom 1 = jika “Ya”

Kolom 0 = jika “Tidak”

No	Butir Pengamatan	1	0	Keterangan
1	Siswa aktif bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru			
	Siswa antusias jika disuruh maju ke depan kelas oleh guru			
	Siswa menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru.			
	Siswa tekun dan ulet dalam mengerjakan soal yang diberikan guru.			
2	Siswa mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran			
	Siswa sibuk bermain sendiri ketika guru menjelaskan materi pelajaran.			
	Siswa mengobrol dengan temannya ketika			

	kegiatan pembelajaran berlangsung			
	Siswa memandang apa yang guru jelaskan di papan tulis.			
	Siswa menulis dan mencatat apa yang di jelaskan oleh guru			
	Siswa mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung			

Kulonprogo,

Observer

.....

Skala Perhatian Siswa

Siklus .../ Pertemuan ...

Nama :

Nomor :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang kamu pilih!

1. Saya aktif bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru....
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Saya antusias jika disuruh maju ke depan kelas oleh guru....
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Saya aktif menanggapi pertanyaan yang di berikan oleh guru....
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Saya tekun dan ulet dalam mengerjakan soal yang diberikan guru.....
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Saya mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran....
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Saya sibuk bermain sendiri ketika guru menjelaskan materi pelajaran.....
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Saya mengobrol dengan teman ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.....

- a. Ya
 - b. Tidak
8. Saya memandang apa yang guru jelaskan di papan tulis.....
- a. Ya
 - b. Tidak
9. Saya menulis dan mencatat apa yang di jelaskan oleh guru....
- a. Ya
 - b. Tidak
10. Saya mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung...
- a. Ya
 - b. Tidak

LAMPIRAN 7.
HASIL REKAPITULASI DATA
PENELITIAN

Tabel Rekapitulasi Data Skala Perhatian Siswa Pra Tindakan

Indikator	No	No Absen Siswa																				
	Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Aktif Dalam KBM	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0
	3	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
	5	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Konsentrasi Dalam KBM	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
	7	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	9	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1
	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah Skor Setiap Siswa		4	4	5	4	6	5	5	5	6	4	7	4	5	4	5	4	6	5	7	8	7
Persentase Skor Tiap Siswa (%)		40	40	50	40	60	50	50	50	60	40	70	40	50	40	50	40	60	50	70	80	70
Kategori		R	R	S	R	S	S	S	S	S	R	T	R	S	R	S	R	S	S	T	T	T
Rata-Rata Persentase		52,4																				
Kategori Rata-Rata		Sedang																				

Tabel Rekapitulasi Data Skala Perhatian Siswa Siklus I

Indikator	No	No Absen Siswa																				
	Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Aktif dalam KBM	1	1	1	-	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2	0	0	-	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1
	3	0	0	-	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1
	4	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
	5	0	1	-	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Konsentrasi	6	0	0	-	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0
	7	1	1	-	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
	8	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	9	0	0	-	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
	10	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah Skor Setiap Siswa		5	6	-	7	7	7	7	8	8	5	8	5	7	6	7	7	8	7	8	10	9
Persentase Skor Tiap Siswa (%)		50	60	-	70	70	70	70	80	80	50	80	50	70	60	70	70	80	70	80	100	90
Kategori		S	S	-	T	T	T	Y	T	T	S	T	S	T	S	T	T	T	T	T	ST	ST
Rata-Rata Persentase		71																				
Kategori Rata-Rata		Tinggi																				

Tabel Rekapitulasi Data Skala Perhatian Siswa Siklus II

Indikator	No	No Absen Siswa																				
	Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Aktif dalam KBM	1	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2	0	0	1	0	0	-	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1
	3	0	1	0	1	1	-	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	5	0	1	1	1	1	-	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Konsentrasi	6	1	1	1	1	0	-	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1
	7	1	1	1	1	1	-	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
	8	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	9	0	0	1	0	1	-	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	10	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah Skor Setiap Siswa		6	8	9	8	8	-	8	8	9	6	9	7	8	7	8	9	9	8	10	10	10
Persentase Skor Tiap Siswa (%)		60	80	90	80	80	-	80	80	90	60	90	70	80	70	80	90	90	80	100	100	100
Kategori		S	T	ST	T	T	-	T	T	ST	S	ST	T	T	T	T	ST	ST	T	ST	ST	ST
Rata-Rata Persentase		83																				
Kategori Rata-Rata		Sangat Tinggi																				

Tabel Rekapitulasi Data Hasil Observasi Perhatian Siswa Siklus I Pertemuan 1

Indikator	No Butir	No Absen Siswa																					Skor tiap indikator
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
Aktif dalam KBM	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16
	2	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	7
	3	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	10
	4	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	15
	5	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	15
Konsentrasi	6	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	12
	7	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	6
	8	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	16
	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
	10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Jumlah Skor Setiap Siswa		4	5	7	5	6	7	7	7	7	4	8	5	7	5	6	5	7	6	9	9	9	

Tabel Rekapitulasi Data Hasil Observasi Perhatian Siswa Siklus I Pertemuan 2

Indikator	No	No Absen Siswa																					Skor tiap indikator
	Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
Aktif dalam KBM	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
	2	0	0	-	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	7
	3	0	0	-	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	12
	4	0	1	-	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
	5	1	1	-	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	17
Konsentrasi	6	1	0	-	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	11
	7	0	1	-	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	10
	8	0	1	-	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
	9	1	0	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
	10	0	1	-	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
Jumlah Skor Setiap Siswa		4	6	-	7	7	7	7	8	8	5	8	6	7	5	7	8	8	7	9	10	9	

Tabel Rekapitulasi Data Hasil Observasi Perhatian Siswa Siklus II Pertemuan 1

Indikator	No	No Absen Siswa																					Skor tiap indikator
	Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
Aktif dalam KBM	1	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	1	19
	2	0	0	1	0	0	-	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	-	1	10
	3	0	1	0	1	1	-	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	-	1	12
	4	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	-	1	18
	5	1	1	1	1	1	-	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	-	1	17
Konsentrasi	6	1	0	0	1	1	-	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	-	1	14
	7	1	1	1	0	1	-	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	-	1	12
	8	0	1	1	1	0	-	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	-	1	13
	9	1	1	1	1	1	-	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	1	19
	10	1	1	1	1	0	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	1	18
Jumlah Skor Setiap Siswa		7	8	8	8	7	-	8	9	8	5	10	7	8	6	8	9	8	7	10	-	10	

Tabel Rekapitulasi Data Hasil Observasi Perhatian Siswa Siklus II Pertemuan 2

Indikator	No Butir	No Absen Siswa																					Skor tiap indikator
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
Aktif dalam KBM	1	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
	2	0	0	1	1	0	-	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	13
	3	0	1	1	0	1	-	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
	4	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
	5	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Konsentra si	6	1	1	1	1	1	-	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	14
	7	1	0	1	1	0	-	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	13
	8	0	1	1	1	1	-	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
	9	0	1	1	0	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
	10	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Jumlah Skor Setiap Siswa		6	8	10	8	8	-	8	8	10	6	10	8	9	7	8	10	10	8	10	10	10	

LAMPIRAN 8.
HASIL LEMBAR OBSERVASI
PENERAPAN PERMAINAN *ICEBREAKING*
OLEH GURU

Lembar Obsevasi Penerapan Icebreaking oleh Guru pada Proses Pembelajaran

Siklus/ Pertemuan : I/1
 Hari/ Tanggal : Sabtu, 6 September 2019

NO	Butir pengamatan	Ya/tidak	Keterangan
1	Guru memilih jenis permainan <i>icebreaking</i> yang sesuai dan cocok digunakan terkait materi yang diajarkan	Ya	Guru menggunakan Permainan Icebreaking jenis yel-yel, lagu, tepuk tangan dan audio video
2	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> spontan yang tepat di saat pembelajaran	Ya	Guru menggunakan Permainan Icebreaking jenis model interaktif yel
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di awal kegiatan pembelajaran	Ya	Guru mengajak siswa untuk bernyanyi
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di inti kegiatan pembelajaran	Ya	Guru melakukan yel-yel secara spontan, mengajak siswa menonton video dan tepuk tangan
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di akhir kegiatan pembelajaran	Belum	-
3	Guru memilih jenis yel-yel sesuai dengan materi pelajaran.	Ya	-
	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu sesuai dengan materi pelajaran	Ya	-
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> audio visual di awal pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa	Ya	Guru mengajak siswa menonton video mengenai lingkungan
	Guru memberikan variasi tepuk tangan untuk meningkatkan perhatian siswa saat proses pembelajaran	Ya	-
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> gerak badan saat proses pembelajaran	Tidak	-

Kulonprogo,

Observer



MIFTAHUR REZA IRACHMAT

Lembar Obsevasi Penerapan Icebreaking oleh Guru pada Proses Pembelajaran

Siklus/ Pertemuan : I / 2
 Hari/ Tanggal : Sabtu, 13 September 2019

NO	Butir pengamatan	Ya/tidak	Keterangan
1	Guru memilih jenis permainan <i>icebreaking</i> yang sesuai dan cocok digunakan terkait materi yang diajarkan	Ya	Guru menggunakan <i>icebreaking</i> jenis yel-yel, gerak badan, tepuk tangan dan lagu
2	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> spontan yang tepat di saat pembelajaran	Ya	Guru melakukan jenis yel-yel model interaktif yel
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di awal kegiatan pembelajaran	Ya	Melakukan tepuk tangan dan yel-yel
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di inti kegiatan pembelajaran	Ya	Melakukan jenis tepuk tangan dan yel-yel
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di akhir kegiatan pembelajaran	Belum	-
3	Guru memilih jenis yel-yel sesuai dengan materi pelajaran.	Ya	-
	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu sesuai dengan materi pelajaran	Ya	-
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> audio visual di awal pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa	Tidak	-
	Guru memberikan variasi tepuk tangan untuk meningkatkan perhatian siswa saat proses pembelajaran	Ya	Melakukan jenis tepuk model tepuk balas tepuk
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> gerak badan saat proses pembelajaran	Ya	Menggunakan jenis gerak badan yang di sisipkan di kelas badan

Kulonprogo,

Observer



MIFTAHUR REZA IRACHMAT


Lembar Obsevasi Penerapan Icebreaking oleh Guru pada Proses Pembelajaran

Siklus/ Pertemuan : II / Pertemuan I
 Hari/ Tanggal : Jumat, 17 Oktober 2019

NO	Butir pengamatan	Ya/tidak	Keterangan
1	Guru memilih jenis permainan <i>icebreaking</i> yang sesuai dan cocok digunakan terkait materi yang diajarkan	Ya	Guru menggunakan permainan jenis <i>icebreaking</i> lagu, tepuk, yel-yel dan audio visual
2	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> spontan yang tepat di saat pembelajaran	Ya	Menggunakan model interaktif yel saat ada siswa ramai
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di awal kegiatan pembelajaran	Ya	Mengajak siswa bernyanyi
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di inti kegiatan pembelajaran	Ya	Menggunakan <i>icebreaking</i> jenis tepuk tangan, yel-yel, audio visual
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di akhir kegiatan pembelajaran	Ya	Mengajak siswa melakukan tepuk prestasi
3	Guru memilih jenis yel-yel sesuai dengan materi pelajaran.	Ya	-
	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu sesuai dengan materi pelajaran	Ya	-
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> audio visual di awal pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa	Ya	-
	Guru memberikan variasi tepuk tangan untuk meningkatkan perhatian siswa saat proses pembelajaran	Ya	Melakukan tepuk prestasi dan tepuk lks
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> gerak badan saat proses pembelajaran	Tidak	-

Kulonprogo,

Observer


MIFTAHUR REZA IRACHMAT

Lembar Obsevasi Penerapan Icebreaking oleh Guru pada Proses Pembelajaran

Siklus/ Pertemuan : II / 2
 Hari/ Tanggal : Selasa / 21 Oktober 2014

NO	Butir pengamatan	Ya/tidak	Keterangan
1	Guru memilih jenis permainan <i>icebreaking</i> yang sesuai dan cocok digunakan terkait materi yang diajarkan	Ya	Menggunakan lagu, yel-yel, tepuk dan gerak badan
2	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> spontan yang tepat di saat pembelajaran	Ya	Menggunakan model Interaktif yel
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di awal kegiatan pembelajaran	Ya	Menyanyikan lagu Motivasi
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di inti kegiatan pembelajaran	Ya	Melakukan yel-yel dan tepuk tangan
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> yang tepat di akhir kegiatan pembelajaran	Ya	Melakukan tepuk Prestasi sebelum kegiatan evaluasi
3	Guru memilih jenis yel-yel sesuai dengan materi pelajaran.	Ya	—
	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu sesuai dengan materi pelajaran	Ya	Menyanyikan lagu motivasi
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> audio visual di awal pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa	Tidak	—
	Guru memberikan variasi tepuk tangan untuk meningkatkan perhatian siswa saat proses pembelajaran	Ya	Melakukan tepuk semangat dan tepuk Prestasi
	Guru menggunakan jenis <i>icebreaking</i> gerak badan saat proses pembelajaran	Ya	Mengajak siswa melakukan jenis gerak badan diakhir pembelajaran

Kulonprogo,

Observer

.....

LAMPIRAN 9.
HASIL SKALA PERHATIAN SISWA

Angket Perhatian Siswa

Pra Siklus

Nama : Anisa I. C. Nirwaningsih

Nomor : 13.....

Kelas : III 3.....

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang kamu pilih!

1. Saya merasa senang ketika guru mengajar dengan *icebreaking*....
 - a. Ya
 - ☒ b. Tidak
2. Saya mau bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru....
 - a. Ya
 - ☒ b. Tidak
3. Saya merasa senang disuruh maju di depan kelas oleh guru...
 - a. Ya
 - ☒ b. Tidak
4. Saya mendengarkan saat guru menyampaikan materi pelajaran....
 - ☒ a. Ya
 - b. Tidak
5. Saya tidak mengantuk ketika guru mengajar....
 - ☒ a. Ya
 - b. Tidak
6. Saya tidak bermain sendiri ketika guru mengajar.....
 - a. Ya
 - ☒ b. Tidak
7. Saya tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar.....
 - a. Ya
 - ☒ b. Tidak
8. Saya mengerjakan soal yang diberikan oleh guru....
 - ☒ a. Ya
 - b. Tidak

9. Saya mencatat saat guru menerangkan materi pelajaran....

☒ Ya

b. Tidak

10. Saya datang lebih awal untuk mengikuti pembelajaran hari ini...

☒ Ya

b. Tidak

Angket Perhatian Siswa

Siklus I / Pertemuan ...

Nama : Abdi yudianto

Nomor : 8

Kelas : III

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang kamu pilih!

1. Saya merasa senang ketika guru mengajar dengan *icebreaking*....
☒ a. Ya
☐ b. Tidak
2. Saya mau bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru....
☐ a. Ya
☒ b. Tidak
3. Saya merasa senang disuruh maju di depan kelas oleh guru...
☒ a. Ya
☐ b. Tidak
4. Saya mendengarkan saat guru menyampaikan materi pelajaran....
☒ a. Ya
☐ b. Tidak
5. Saya tidak mengantuk ketika guru mengajar....
☒ a. Ya
☐ b. Tidak
6. Saya tidak bermain sendiri ketika guru mengajar....
☐ a. Ya
☒ b. Tidak
7. Saya tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar....
☒ a. Ya
☐ b. Tidak
8. Saya mengerjakan soal yang diberikan oleh guru....
☒ a. Ya
☐ b. Tidak

9. Saya mencatat saat guru menerangkan materi pelajaran....

☒ Ya

☐ Tidak

10. Saya datang lebih awal untuk mengikuti pembelajaran hari ini...

☒ Ya

☐ Tidak

Angket Perhatian Siswa

Siklus II/ Pertemuan ...

Nama : Della...puspita...Anggraini

Nomor : 21...dua...puluh...satu

Kelas : III...tiga

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang kamu pilih!

1. Saya merasa senang ketika guru mengajar dengan *icebreaking*....
☒ a. Ya
b. Tidak
2. Saya mau bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru....
☒ a. Ya
b. Tidak
3. Saya merasa senang disuruh maju di depan kelas oleh guru...
☒ a. Ya
b. Tidak
4. Saya mendengarkan saat guru menyampaikan materi pelajaran....
☒ a. Ya
b. Tidak
5. Saya tidak mengantuk ketika guru mengajar....
☒ a. Ya
b. Tidak
6. Saya tidak bermain sendiri ketika guru mengajar....
☒ a. Ya
b. Tidak
7. Saya tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar....
☒ a. Ya
b. Tidak
8. Saya mengerjakan soal yang diberikan oleh guru....
☒ a. Ya
b. Tidak

9. Saya mencatat saat guru menerangkan materi pelajaran....

☒ Ya

b. Tidak

10. Saya datang lebih awal untuk mengikuti pembelajaran hari ini...

☒ Ya

b. Tidak

LAMPIRAN 10.
HASIL LEMBAR OBSERVASI
PERHATIAN SISWA SIKLUS I dan II

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1

Lembar Observasi Perhatian Siswa

Siklus/ Pertemuan : 1/1
 Hari/ Tanggal : Sabtu, 6 September 2019
 Nama Siswa : Alifiano Andarumeno

Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom 1/0 dan berikanlah keterangan pada kolom keterangan jika diperlukan!

Keterangan:

Kolom 1 = jika "Ya"

Kolom 0 = jika "Tidak"

No	Berita Pengamatan	1	0	Keterangan
1	Siswa senang jika guru mengajar dengan permainan <i>icebreaking</i> .	✓		Siswa terlihat antusias saat melakukan permainan <i>icebreaking</i>
	Siswa mau bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru	✓		Siswa berani mengangkat tangan dan bertanya saat guru menjelaskan
	Siswa merasa senang disuruh maju di depan kelas jika disuruh oleh guru	✓		Siswa berani maju sebelum menunjuk
2	Siswa mendengarkan guru saat kegiatan belajar mengajar	✓		Siswa terlihat memperhatikan dan fokus saat menonton video tentang lingkungan
	Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar.	✓		
	Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar.	✓		
	Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar.	✓		

3	Siswa bersemangat saat mengerjakan tugas.	✓	
	Siswa senang dan tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan.	✓	Siswa terlihat sudah siap dengan menyiapkan buku tulis dan LKS
	Siswa merasa bersemangat mengikuti pembelajaran hari ini.	✓	Siswa antusias antusias dengan bertanya kepada guru mengenai apa yg belum di pahami

Kulonprogo,

Observer


Zakhrat Arif

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2

Lembar Observasi Perhatian Siswa

Siklus/ Pertemuan : 1/2
 Hari/ Tanggal : Sabtu, 13 September 2014
 Nama Siswa : Dela Puspiro Angraini

Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom 1/0 dan berikanlah keterangan pada kolom keterangan jika diperlukan!

Keterangan:

Kolom 1 = jika "Ya"

Kolom 0 = jika "Tidak"

No	Butir Pengamatan	1	0	Keterangan
1	Siswa senang jika guru mengajar dengan permainan <i>icebreaking</i> .	✓		Siswa bersemangat saat melakukan permainan <i>icebreaking</i> jenis gerak badan yg disisipkan dlm bacaan.
	Siswa mau bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru	✓		
	Siswa merasa senang disuruh maju di depan kelas jika disuruh oleh guru	✓		Siswa bersemangat saat melakukan kegiatan <i>proseksi</i> .
2	Siswa mendengarkan guru saat kegiatan belajar mengajar	✓		
	Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar.	✓		
	Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar.	✓		
	Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar.	✓		Siswa mengobrol dengan teman sebangkunya saat kegiatan <i>proseksi</i> kelompok.

3	Siswa bersemangat saat mengerjakan tugas.	✓	Siswa terlihat fokus saat mengerjakan IKS.
	Siswa senang dan tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan.	✓	
	Siswa merasa bersemangat mengikuti pembelajaran hari ini.	✓	

Kulonprogo.

Observer


Jati Utomo

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1

Lembar Observasi Perhatian Siswa

Siklus/ Pertemuan : II / 1
 Hari/ Tanggal : Jumat, 17 Oktober 2014
 Nama Siswa : Sofia Maya Shagita

Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom 1/0 dan berikanlah keterangan pada kolom keterangan jika diperlukan!

Keterangan:

Kolom 1 = jika "Ya"

Kolom 0 = jika "Tidak"

No	Butir Pengamatan	1	0	Keterangan
1	Siswa senang jika guru mengajar dengan permainan <i>icebreaking</i> .	✓		Siswa terlihat semangat dan ceria saat melakukan Permainan <i>icebreaking</i>
	Siswa mau bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru	✓		Siswa sering mengacungkan tangan untuk bertanya kepada guru terkait materi mata uang
	Siswa merasa senang disuruh maju di depan kelas jika disuruh oleh guru	✓		Siswa berani maju untuk mengerjakan soal yang diberikan guru di papan tulis
2	Siswa mendengarkan guru saat kegiatan belajar mengajar	✓		Siswa terlihat tenang dan fokus saat guru menjelaskan
	Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar.	✓		—
	Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar.	✓		—
	Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar.	✓		—

3	Siswa bersemangat saat mengerjakan tugas.	✓	Siswa fokus dan tenang saat mengerjakan LKS maupun evaluasi.
	Siswa senang dan tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan.	✓	Siswa sering bertanya kepada guru saat penjelasan materi.
	Siswa merasa bersemangat mengikuti pembelajaran hari ini.	✓	Siswa berani mengemukakan tentang pembelajaran hari ini.

Kulonprogo.

Observer



MIFTAHUR REZA RACHMAT

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2

Lembar Observasi Perhatian Siswa

Siklus/ Pertemuan : II/2

Hari/ Tanggal : Selasa/21-10-2024

Nama Siswa : Eko Padony K.

Berilah tanda *checklist* (√) pada salah satu kolom 1/0 dan berikanlah keterangan pada kolom keterangan jika diperlukan!

Keterangan:

Kolom 1 = jika "Ya"

Kolom 0 = jika "Tidak"

No	Butir Pengamatan	1	0	Keterangan
1	Siswa senang jika guru mengajar dengan permainan <i>icebreaking</i> .	Ya		Siswa merasa menikmati jalannya pembelajaran
	Siswa mau bertanya dengan guru jika belum paham dalam pelajaran yang diajarkan guru	Ya		Siswa sering mengacungkan tangan untuk bertanya
	Siswa merasa senang disuruh maju di depan kelas jika disuruh oleh guru	Ya		Siswa percaya diri sekali bahkan tanpa disuruh meminta untuk maju
2	Siswa mendengarkan guru saat kegiatan belajar mengajar	Ya		Siswa fokus dalam memperhatikan guru
	Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar.	Ya		—
	Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar.	Ya		Siswa tenang dan tidak ada indikasi bersenda gurau dengan siswa lain
	Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar.	Ya		Siswa berdiskusi dengan tenang saat mengerjakan LKS

3	Siswa bersemangat saat mengerjakan tugas.	Ya	Siswa serius dan fokus ketika mengerjakan tugas
	Siswa senang dan tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan.	Ya	Siswa menanggapi presentasi kelompok kin
	Siswa merasa bersemangat mengikuti pembelajaran hari ini.	Ya	Siswa bersemangat dalam menampilkan yet-yel kelompok

Kulonprogo,

Observer



Ahmad Ghufron W.

LAMPIRAN 11.
FOTO-FOTO KEGIATAN PENELITIAN



Gambar 3. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi



Gambar 4. Guru mengajak siswa mensimulasikan yel-yel model interaktif



Gambar 5. Siswa mendengarkan guru menjelaskan materi dengan menggunakan gambar



Gambar 6. Siswa mensimulasikan permainan *icebreaking* jenis tepuk tangan



Gambar 7. Siswa melakukan permainan jenis gerak badan yang disisipkan kedalam cerita



Gambar 8. Siswa berdiskusi kelompok mengerjakan LKS



Gambar 9. Siswa menyanyikan yel-yel kelompok saat presentasi



Gambar 10. Guru melakukan peneguran kepada siswa yang rame



Gambar 11. Siswa mengerjakan Skala Perhatian



Gambar 12. Nomor observasi siswa



Gambar 13. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu kalau kau suka hati yang telah diubah syairnya



Gambar 14. Siswa menonton video mengenai lingkungan sehat dan tidak sehat



Gambar 15. Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru saat menjelaskan materi



Gambar 16. Guru mengajak siswa untuk melakukan tepuk LKS



Gambar 17. Siswa melakukan diskusi kelompok



Gambar 18. Siswa menampilkan yel-yel saat presentasi kelompok



Gambar 19. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tenang



Gambar 20. Siswa melakukan tepuk semangat sebelum pulang sekolah



Gambar 21. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu



Gambar 22. Guru mensimulasikan *icebreaking* secara spontan model interaktif yel-yel



Gambar 23. Siswa terlihat tenang dan mendengarkan penjelasan guru



Gambar 24. Siswa maju untuk mengerjakan soal di papan tulis



Gambar 25. Guru menegur siswa yang mengobrol saat presentasi kelompok



Gambar 26. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi mengenai kesetaraan mata uang



Gambar 27. Siswa melakukan tepuk prestasi sebelum mengerjakan soal evaluasi



Gambar 28. Siswa mengisi Skala perhatian